GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

12/05 Ausgabe 104 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

TE NINTENDO-MAGAZIN

RESIDENT EVIL DS

ERSTE BILDER: Dank Touchscreen erlebt ihr eine neue Dimension des Gruselns!

GAMECUBE, DS & GAME BOY

32 SPIELE IM TEST

Mit Mario Smash Football, James Bond 007, Tony Hawk, Ultimate Spider-Man, Kirby, Sonic, u. v. m.

DAS 1. ONLINE-SPIEL FÜR DS

MARIO KART DS

5-SEITEN-TEST: So gut ist Nintendos neuer Kart-Racer wirklich! Mit ausführlichem Online-Test und Entwickler-Interview.

DAS FINALE DER TRILOGIE

PRINCE OF PERSIA 3

VORSCHAU: Kann der Prinz an die grandiosen Vorgänger anknüpfen?

DER MEGAHIT KOMPLETT GELÖST

POKEMON SMARAGD

AUF VIER SEITEN: Wir bringen euch sicher durch Hoenn!

12
4 194373 903306

EDITORIAL

NINTENDOS ANGEKÜNDIGTE REVOLUTION

INNOVATION & LEIDENSCHAFT

AM TAG DANACH

Keine Frage, auch wir waren mehr als überrascht. Gut unterrichte Quellen hatten uns zwar wenige Tage vor Druckbeginn der N-ZONE 11/05 darauf hingewiesen, dass Nintendo auf der Tokyo Game Show sensationelle Fakten zur „Nintendo Revolution"-Konsole enthüllen würde, doch dass sich eine derart spektakuläre Titelstory daraus entwickeln würde, war nicht ganz zu erwarten. Dass wir dennoch die Titelreportage dafür reservierten, zahlte sich aus. Während andere Magazine über die wohl spektakulärste Innovation im Konsolenbusiness der letzten Jahre nur am Rande berichteten, stellten wir die neue Technik auf sechs ausführlichen Seiten vor – und holten die repräsentativen Meinungen der wichtigsten Industrievertreter dafür ein. Und nachdem sich nun die Videospiele-Szene mehrere Wochen mit der neuen Controller-Generation beschäftigt hat, dürfte eines klar sein: Nintendo ist ein echter Coup gelungen. Und dürfte entgegen der Erwartungen vieler selbst ernannter Experten auch bei der kommenden Konsolengeneration ein wichtiges Wörtchen mitreden. Denn entscheidend sind auf diesem Markt nach wie vor nicht (nur) die Größe des Marketing-Budgets und die Anzahl der Lizenzen, sondern Innovation, Qualität und Leidenschaft. Das dokumentiert der überragende Erfolg des Nintendo DS und *Nintendogs*.

KEINE HITS?

Im November erscheinen massenweise Top-Hits – die wir in dieser Ausgabe gerne für euch getestet hätten. Leider lagen uns jedoch von wichtigen Titel wie *Call of Duty 2: Big Red One*, *Need for Speed: Most Wanted*, *King Kong* und *True Crime: New York City* bei Redaktionsschluss noch keine Testversionen vor. Wir werden die Tests selbstverständlich in der kommenden Ausgabe nachreichen. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

REVOLUTION!
Das N-ZONE-Team ist absolut begeistert von Nintendos Revolution-Ankündigungen und übt schonmal das einhändige Spielen und gleichzeitige Telefonieren.

Oben von links nach rechts:
Sascha Dowidat (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
René Weinberg (Layout)

Unten von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 12/2005

NEWS

6 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

84 Backstage – Jobs in der Videospielbranche, Teil 1

RUBRIKEN

75, 81, 89, 94 Abonnenten-Werbung
82 Feedback
76 Hardware & Zubehör
96 Impressum
14 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
78 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

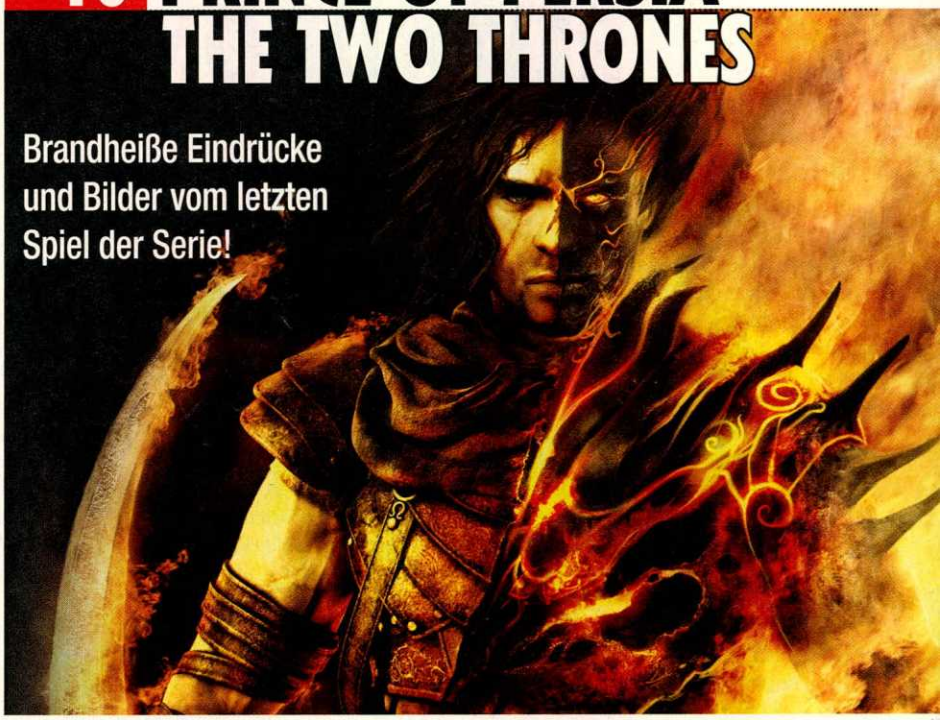
Alle Titel auf einen Blick:

Battalion Wars ... 7
Bleach GC ... 73
Bubble Bobble DS ... 73
Cinderella ... 71
Crash Tag Team Racing ... 48
Die Sims 2 ... 42
Dr. Mario & Tetris Attack ... 70
Dynasty Warriors ... 70
FIFA 06 ... 63
FIFA Street 2 ... 6
Fire Emblem: The Sacred Stones ... 69
Fire Emblem: Path of Radiance ... 36
Glory Days - Essence of War ... 88
Hulk: Ultimate Destruction ... 87
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau ... 28
Kirby: Power Paintbrush ... 56
Lego Star Wars ... 40
Lost Magic ... 74
Lost in Blue ... 64
Mario Baseball ... 44
Mario Kart: Double Dash!! ... 87
Mario Kart DS ... 50
Mario Smash Football ... 24
Mario Tennis Advance ... 68
Naruto 3 ... 72
Naruto 4 ... 72
Naruto RPG 2 ... 72
NBA Live 06 ... 87
Need for Speed: Most Wanted ... 5
Nintendogs ... 82, 86
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge ... 66
Pac'n Roll ... 66
Peter Jackson's King Kong ... 8
Phoenix Wright ... 74
Pokémon Smaragd ... 90
Pokémon XD: Der dunkle Sturm ... 38
Prince of Persia: The Two Thrones ... 10
Resident Evil DS ... 12
Sonic Gems Collection ... 48
Sonic Rush ... 60
Spyro Shadow Legacy ... 66
The Koala Brothers - Outback Adventures ... 71
Tony Hawk's American Wasteland ... 34
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare ... 66
Ultimate Spider-Man ... 32, 58, 71, 88
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubador ... 62
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse ... 46, 87
Zooo ... 71

VORSCHAU **10**

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

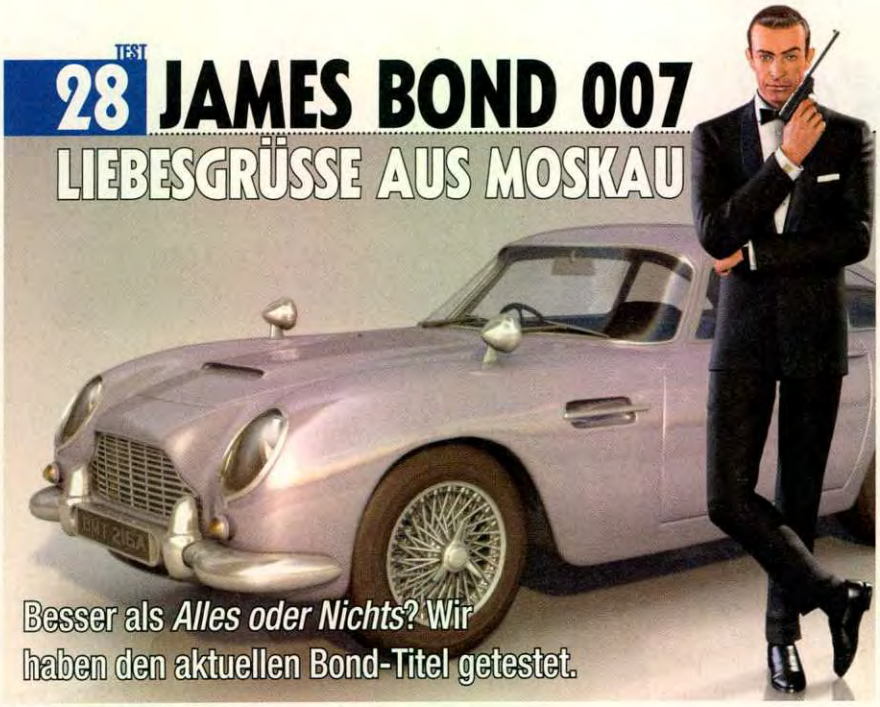
Brandheiße Eindrücke und Bilder vom letzten Spiel der Serie!



TEST **50**

MARIO KART DS

Der geniale Fun-Racer im großen (Online-)Test!



TEST 28 JAMES BOND 007 LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

Besser als *Alles oder Nichts*? Wir haben den aktuellen Bond-Titel getestet.

TEST 36 FIRE EMBLEM PATH OF RADIANCE

Der Strategie-Knaller für lange Winterabende endlich im Test

TEST 32, 58, 71 ULTIMATE SPIDER-MAN

Spidey lässt es auf GameCube, Nintendo DS und Game Boy Advance so richtig krachen.

VORSCHAU

GAMECUBE

8 Peter Jackson's King Kong
Wir haben den Augenschmaus mit Donkey Kongs Artgenosse Probe gespielt!

10 Prince of Persia: The Two Thrones
Was erwartet den tragischen Helden in seinem neuesten Abenteuer?

NINTENDO DS

12 Resident Evil DS
Atemberaubendes Horror-Spektakel für die Hosentasche

TEST

GAMECUBE

48 Crash Tag Racing
42 Die Sims 2
36 Fire Emblem: Path of Radiance
28 James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau
40 Lego Star Wars
44 Mario Baseball
24 Mario Smash Football
38 Pokémon XD
48 Sonic Gems Collection
34 Tony Hawk's American Wasteland
32 Ultimate Spider-Man
46 X-Men Legends 2

NINTENDO DS

63 FIFA 06
56 Kirby: Power Paintbrush
64 Lost in Blue
50 Mario Kart DS
66 Nintendo Touch Golf Birdie Challenge
66 Pac'n Roll
60 Sonic Rush
66 Spyro Shadow Legacy
66 Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare
58 Ultimate Spider-Man
62 Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubador

GAME BOY ADVANCE

71 Cinderella
70 Dr. Mario & Tetris Attack
70 Dynasty Warriors
63 FIFA 06
69 Fire Emblem: The Sacred Stones
71 Koala Brothers
68 Mario Tennis Advance
71 Ultimate Spider-Man
71 Zooo

KOMPLETTLÖSUNG

90 Pokémon Smaragd

CHEATS & CODES

GAMECUBE

87 Hulk: Ultimate Destruction
87 Mario Kart: Double Dash!!
87 NBA Live 06
87 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

NINTENDO DS

86 Nintendogs

GAME BOY ADVANCE

88 Glory Days – The Essence of War

NEWS

N-ZONE **TOPS & FLOPS**

TOPS

1. BLUTGRÄTSCHE
In *Mario Smash Football* wird der dicke Klempner zum Spielführer.

2. ONLINE-AUFTAKT
Bald flitzen die Schildkrötenpanzer von *Mario Kart* durchs Wi-Fi-Netz.

3. EINFALLSPINSEL
Kirby: Power Paintbrush für den DS zeigt sich richtig einfallsreich.

4. SAMMELNACHSCHUB
Pokémon XD und die *Smaragd-Edition* sorgen für heiße Winterduelle.

5. WLAN-ANPFIFF!
Die DS-Version von *FIFA 06* ist mit einer Cartridge zu zweit spielbar.

Flops

1. FADER EUKALYPTUS
Koala Brothers für GBA ist uninspirierter Software-Müll.

2. BLITZSTART VERPASST
Das exzellente *Mario Kart DS* wurde auf den 25. November verschoben.

3. ERGRAUTE JUWELEN
Einige Titel der *Sonic Gems Collection* sind nur für Sega-Retro-Fans.

4. SCHATTENDASEIN
Shadow the Hedgehog hat den Einzug in die Tests knapp verpasst.

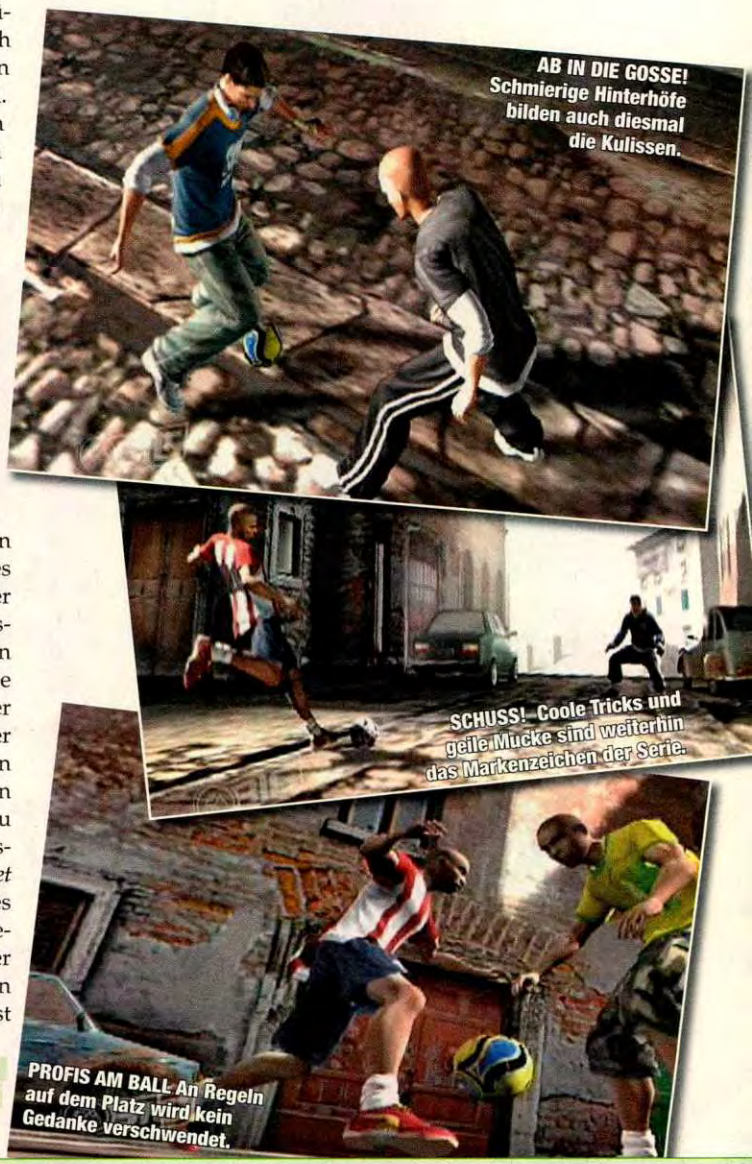
5. AUSGEMUSTERT
Auch *Burnout Legends* ist noch nicht zum Test eingetroffen.

FIFA Street 2

FUSSBALL **Auch der zweite Hinterhof-Ableger der FIFA-Reihe pfeift auf den Schiri!**

Von Starallüren nichts zu spüren: In *FIFA Street 2* messen sich die legendären Ballzauberer in reinrassigem Straßenfußball. Die Turniere finden wie beim Vorgänger auf zahlreichen internationalen Hinterhöfen statt und werden jeweils als 4-gegen-4-Turniere bestritten. Als Schauplätze des arcadelastigen Gekickes dienen unter anderem die Traumstrände Brasiliens, das Westway Leisure Centre in London und weitere teils bekannte, teils unbekannte Plätze. Ganz in der Tradition des Erstlings greifen die 300 enthaltenen Ballathleten aus 20 Nationalmannschaften dabei auf diverse Trickstyles zurück, die der Spieler unter anderem mit dem C-Stick ausführen kann. Die spannenden Mann-gegen-Mann-Duelle profitieren nicht nur von der authentischen Gestaltung der Umgebung, sondern auch von den individuellen Fähigkeiten der Leistungskicker. Bleibt zu hoffen, dass der hohe Zufallsfaktor, der im ersten *FIFA Street* für unausgewogene Matches sorgte, und der nervige Sprecher verbessert werden. Der Anpfiff erfolgt – wenn es denn einen Schiri gäbe – leider erst im nächsten Jahr. **(ck)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: 2006



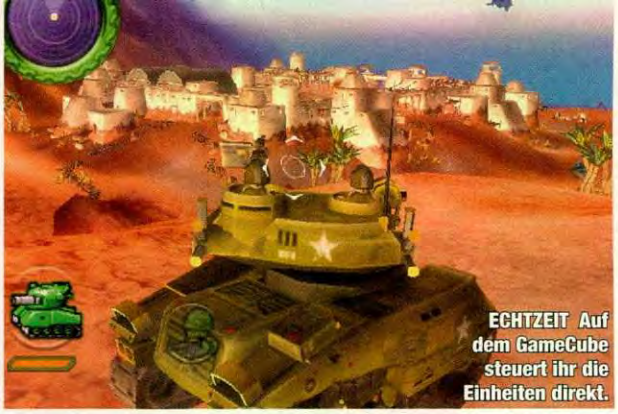
AB IN DIE GOSSE! Schmierige Hinterhöfe bilden auch diesmal die Kulissen.

SCHUSS! Coole Tricks und geile Mucke sind weiterhin das Markenzeichen der Serie.

PROFIS AM BALL An Regeln auf dem Platz wird kein Gedanke verschwendet.

N-ZONE **NEWSTICKER**

+++ ERFOLGREICHE KLÄFFER Nintendo meldet in Deutschland über 50.000 verkaufte Exemplare von *Nintendogs* an den ersten acht Tagen nach dem Release. Na, wenn das kein Beweis ist, dass ein Dackelblick Steine erweichen kann! **+++ NINTENDO-NATION** Neben den alljährlichen Fantreffen des NCON e.V. bietet der Verein neuerdings einen weiteren Service an: Unter www.ncon.org/nation können auch Nichtmitglieder Embassies gründen und so gemeinsame Fantreffen organisieren. Auf einer Deutschlandkarte sind benachbarte Botschaften übersichtlich dargestellt. **+++ KOJIMA SPRICHT ENGLISCH** Hideo Kojima, Schöpfer von Metal Gear Solid, schreibt regelmäßig seine Erlebnisse in einem Online-Tagebuch nieder. Den Blog gibt es jetzt auch in englischer Sprache: www.blog.



NfS: Most Wanted

RENNSPIEL **Der DS wartet auf einen Hit-Renner.**

Das sind ja tolle Voraussetzungen: Als asiatischer Austauschstudent, der von Tunen und Rasen keinen blassen Dunst hat, begebt ihr euch in *Need for Speed: Most Wanted* auf abwechslungsreiche Asphaltstrecken – diesmal sogar am Tag! Wie beim großen GameCube-Bruder heimst ihr durch erfolgreiche Rennen Respektpunkte ein, die euch einen Platz auf der begehrten Schwarzen Liste bescheren, und setzt eure Handbremse wie gewohnt für halsbrecherische Kurvendrifts ein. Neue Verfolgungsjagden mit den Cops und die Möglichkeit, eigene Decals mit dem Stylus zu pinseln, machen die Pistensause für den Nintendo DS komplett. An den Fahrzeugkollisionen ist derweil noch etwas Feinschliff nötig. **(ck)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: 25. November

Battalion Wars

STRATEGIE **Im Winter geht es heiß her.**

Die Raketensalven von *Advance Wars: Dual Strike* sind kaum verklungen, da beginnt für Nintendos Pixelsoldaten die Schlacht von neuem. *Battalion Wars* versetzt Einzelspieler in 20 Kriegsmissionen, in denen sie ihre Armada in Echtzeit über den Bildschirm manövrieren. Hintergrund der strategischen Scharmützel ist eine Auseinandersetzung der Supermächte Western Frontier und Tundran Army, die sich im 21. Jahrhundert abspielt. Diese Zwietracht macht sich der kriegslüsterne Kaiser Vlad aus der Region Xylvania zunutze, um beiden Staaten den Krieg zu erklären. Jetzt hilft nur noch ein gemeinsamer Schlachtplan! Entgegen früherer Gerüchte wird das aus *Mario Party 6* bekannte Mikrofon leider nicht genutzt. **(ck)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 9. Dezember

Nintendo lässt die Kläffer los

VERLOSUNG **Alle Nintendogs-Editionen und zwei DS-Bundles zu gewinnen!**

In Kooperation mit Nintendo verlosen wir die drei *Nintendogs*-Versionen *Dachshund & Friends*, *Chihuahua & Friends* und *Labrador & Friends*. Alle Spieler, die noch keinen DS besitzen und trotzdem auf den Hund kommen wollen, haben die Chance, zwei *Nintendogs*-Bundles in schmuckem Blau abzugreifen. Die Sets beinhalten jeweils einen Nintendo DS sowie ein Exemplar von *Labrador & Friends*. Wuff-wuff, viel Glück!

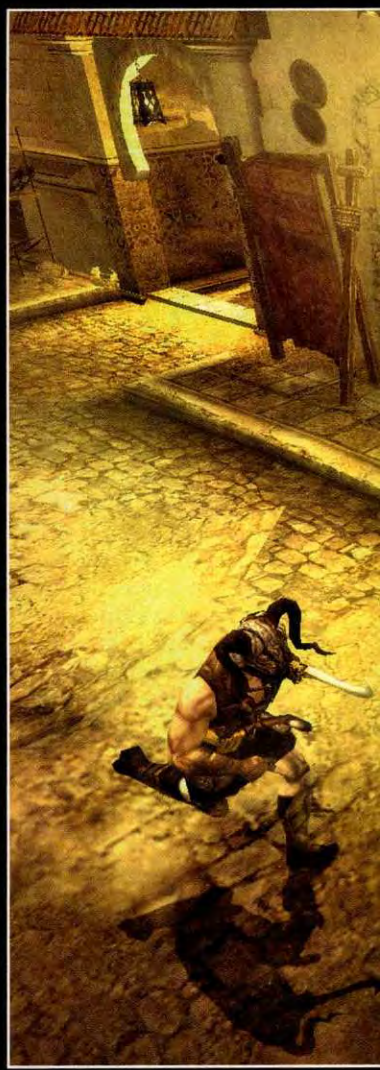
Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 15 Name Anschrift" an die 84 446 (z. B.: nzone 15 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 84 446;
€ 0,49/SMS für E-Plus, O2, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil)
€ 0,61/SMS für T-Mobile, (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile-Transportanteil)

CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 15 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 1. Dezember 2005

konami.jp/gs/hideoblog_e/. **+++ NEUE SERVICE-STRIPPE** Nintendo hat die Service-Nummern der Konsumentenberatung geändert. Ihr erreicht die Mitarbeiter telefonisch unter der auf Seite 96 angegebenen Nummer. **+++ INFIZIERT** Ein erster Virus, der unter Umständen das Betriebssystem des Nintendo DS lahm legen könnte, ist in Umlauf geraten. Einfangen kann man sich das Programm durch das Aufspielen bösartiger Software-ROMs. Für die Kunden besteht also kein Handlungsbedarf. **+++ SELBSTSTÄNDIG** Masahiro Sakurai, ein ehemaliger Mitarbeiter der Kirby-Entwickler HAL Laboratory, hat sich mit einem eigenen Studio, „Sora", selbstständig gemacht. Der Programmierer erfand 1992 das beliebte Nintendo-Maskottchen Kirby und arbeitete 1999 federführend an *Super Smash Bros.* für das Nintendo 64. **+++ SPIELBERG SPIELT** Regisseur Steven Spielberg werkelt gemeinsam mit Electronic Arts an drei noch unbekannten Videospielprojekten. Ziel der Zusammenarbeit ist es, den Spielen eine völlig ungewohnte Erzählweise zu verleihen. **+++**



Prince of Persia

The Two Thrones

Der **Prinz mit dem prächtigen Sprungvermögen** spaltet nicht nur Monster-Schädel, sondern auch seine Persönlichkeit.

Wenn unsereins Stimmen im Kopf hört, ist es meist das Gewissen, welches hilfreiche Hinweise wie „Du hast jetzt genug *Castlevania* gespielt, wie wäre es mal wieder mit etwas produktiver Arbeit?“ flüstert. Was dem *Prince of Persia* nach wenigen Abschnitten in seinem neuesten Abenteuer durch den Kopf geht, ist dagegen die provozierende, höhnische Stimme seines dunklen Alter Ego. Und da bleibt es nicht bei verbalen Unfreundlichkeiten. Ausgelöst durch eine Zeitsand-Infektion, erfolgt an bestimmten Stellen die Verwandlung in den Dunklen Prinzen. Das bedeutet nicht nur einen Frisurenwechsel vom braven Mittelscheitel zum Elektroschock-Geföhnten. Mit seiner Killer-Kette vermag unser Held in Finstermann-Form zu peitschen, zu würgen und sich an allerlei Objekten festzuhalten.

PRINZ HEBT AB Ob alles Gute von oben kommt, werden diese Wachen spüren.

BESTECHEND Dank zahlreicher Combos werdet ihr auch mit Grüppchen fertig.

LEINENZWANG Wer sich nicht benehmen kann, gehört an die Kette.

Klingt nicht nach einer Ausgeburt an Heiterkeit? Alles ist relativ. Denn im Vergleich zum Vorgängerspiel *Warrior Within* wirkt das Trilogie-Finale *Two Thrones* abwechslungsreicher, heiterer und vielseitiger.

ALLES ZU SEINER ZEIT

Unser persischer Traumprinz ist jetzt im heimischen Babylon unterwegs. Die Metropole wird zwar von einem Heer brutaler Invasoren heimgesucht, die sich i n monströse Sand-Kreaturen verwandeln, während in einem Turm der geheimnisvolle Oberbösewicht auf den Showdown wartet. Aber im Vergleich zu der eher tristen Insel der Zeit ist es der reinste Erholungsurlaubs-Schauplatz. Eine nette Mischung aus Innen- und Außen-Schauplätzen, fein ausgeleuchtet und bunt – keinesfalls so deprimierend wie das Szenario des letztjährigen Seriensprosses.

Spielerisch lautet die Formel für Ubisofts Designteam „Best-of der beiden Vorgänger plus X". Das bedeutet eine Wiederkehr des Combohaltigen Nahkampfsystems aus *Warrior Within*, mit dem sich ganze Gegnergruppen kleinkriegen lassen. Zugleich will man sich wieder auf den Charme von *Sands of Time* zurückbesinnen, akrobatische Plattform-Höchstleistungen und Action-Puzzles mehr in den Mittelpunkt rücken. Nicht fehlen darf auch der magische Sand, den wir im Spielverlauf zur Verlangsamung oder Zeit-Rückspulung nutzen, zum Beispiel um einen Fehlsprung ungeschehen zu machen: riesel, riesel – und keiner hat's gesehen.

PRINZ AM STEUER

Da ein aufstrebender Thronfolger mit Fallenvermeidung und Gegnergeschnetzel lange nicht ausgelastet ist, spendierten die Spieldesigner unserem Prinzen den Führerschein. Andere Königskinder kriegen zum Achtzehnten einen Ferrari hingestellt, doch angesichts der Flüchtlingssituation wollen wir uns nicht über den Streitwagen mit Pferdegespann beschweren. Die Rennsequenzen haben keine *Need for Speed*-Komplexität, machen als Zwischendurch-Sause aber nicht unbeträchtlich Spaß. Galoppieren tun die Gäule ganz von selber, wir konzentrieren uns indes auf fixe Lenkmanöver und Anhalter-Abwehr; zusteigende Gegner lassen sich nur mit gezücktem Dolch abwimmeln.

GEKONNT ERSCHLICHEN

Im Spielverlauf gibt es auch einige Gelegenheiten, sich zu schleichen, ohne dass sich deswegen Sam Fisher um die Sicherheit seines Arbeitsplatzes sorgen muss. Aber wenn Sie sich durch geschickte Routenplanung unbemerkt einem Gegner nähern, wird daraus eine Speed-Kill-Gelegenheit. Immer wenn der Dolch aufblitzt, muss jetzt ein Button schnell gedrückt werden. Eine nette Gelegenheit, um Feinde flott auszuschalten oder zumindest zu schwächen, um Zeit beim Nahkampf-Geprügel zu sparen.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

POP: TWO THRONES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Internet:	www.princeofpersiagame.com
Spieler	1
Termin	Dezember

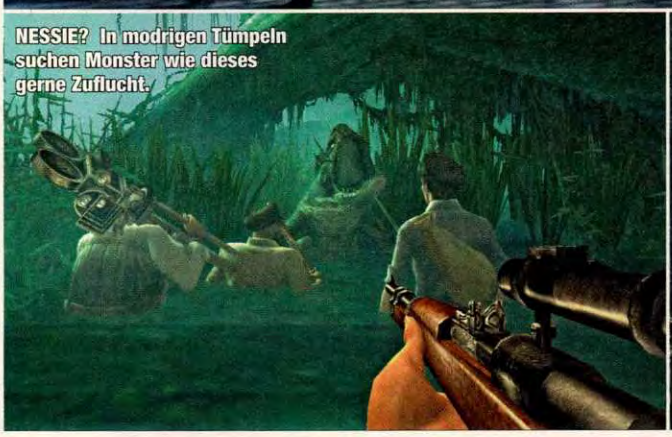
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Knifflige **Hüpfakrobatik mit vielfältigen Kampfoptionen**, Puzzles und fantasievollem Szenario.

Peter Jackson's King Kong

Die Schöne und das Biest: Schafft es Kong, das Herz der zarten Ann zu erobern?



NESSIE? In modrigen Tümpeln suchen Monster wie dieses gerne Zuflucht.

MUNITION ALLE? Auch ohne Gewehr bereit zur Gegenwehr: Selbst Stöcke und Knochen dienen als Waffe.

Nicht nur Killerwal-Dompteure und Bösewichter in Videospielen haben einen verdammt gefährlichen Beruf, auch als Tierfilmer in Krisengebieten gerät man häufig in brenzlige Situationen. Im neuen Mammutprojekt *King Kong*, dessen Versoftung noch vor dem Kinostart erhältlich sein wird, weiß Jack Driscoll ein Lied davon zu singen. Ihr übernehmt überwiegend die Rolle des Filmemachers und durchstreift zusammen mit eurer Regie-Crew den Urwald auf der Suche nach Aufnahmen prähistorischer Riesendinos. Sobald ihr in die haarige Haut von King Kong schlüpft, wechselt das Spielgeschehen von der Ego-Perspektive in die Third-Person-Ansicht, sodass ihr die Dimension eurer Umgebung aus einem völlig anderen Blickwinkel erlebt. Das Spiel rund um den grobschlächtigen XXL-Primaten präsentiert sich nämlich nur auf den ersten Blick als traditioneller Ego-Shooter, hat spielerisch aber deutlich mehr Tiefgang zu bieten. Wir haben die Gefahr auf uns genommen und uns als Jack Driscoll an die brachialen Urviecher herangepirscht. Ab jetzt ist Insektenspray zwecklos!

FILM AB!

Der Urwald muss ein Schauplatz der Eintracht gewesen sein, glaubt man den ersten Spieleindrücken. Urzeitliche Libellen kreuzen eure Bahn, das Gras bewegt sich physikalisch korrekt und am Firmament dreht ein Schwarm Flugsaurier seine Runde. Doch die Idylle trügt: Im nächsten Augenblick zischt eine Echsenherde an die Naturfilmer heran, wodurch ihr gezwungen seid, von eurem Waffenarsenal Gebrauch zu machen. Anders als bei üblichen Shootern, in denen ihr an Munition meist keine Gedanken verschwenden müsst, ist bei *King Kong* Patronennachschub dünn gesät. Hülsen erhaltet ihr nur sehr spärlich von einem Versorgungstrupp, der Kisten mit den lebensrettenden blauen Bohnen an bestimmten Stellen auf der Insel verstreut. Zwar seid ihr meistens in der Ego-Perspektive unterwegs, bei der Verwendung von Waf-

INFO SO SPIELT SICH EIN ABSCHNITT

Das Dschungeltagebuch

Es herrschen schwüle Lufttemperaturen, der Wind verbreitet den Gestank von Dinosaurier-Aas. Es folgt ein Tatsachenbericht aus dem Leben von Jack Driscoll und seiner Filmcrew.

1 Wir waten an den Läufen von Wasserfällen vorbei; unsere Robe wird am Stachelgestrüpp einer harten Bewährungsprobe ausgesetzt. Auf einer Landmasse packt Carl sein Kamerastativ aus, um spektakuläre Aufnahmen einer Raptoren-Meute zu erhaschen.

2 Als die Filmrolle zu rasseln beginnt, vernehmen wir aus der Ferne das Säuseln eines Flugsaurier-Geschwaders – nichts wie ab ins hohe Schilfgras! Aus Mangel an Munition strecken wir die Dinosaurier-Brut mit unserer blanken Waffe nieder.

3 Nach längerem Fußmarsch treffen wir auf einen menschlichen Inselbewohner, der mit Feuerpfeilen um sich schießt. Es gelingt uns, eines seiner Wurfgeschosse aufzulesen und mit einem gezielten Wurf einen Busch in Brand zu setzen – weiter vorne wartet ein Floß!

4 Verdammt, was trampelt da von hinten an uns heran? Ein T-Rex-Pärchen hat Menschenschweiß gewittert und rasch die Fährte aufgenommen – vielleicht hätten wir uns doch gestern noch duschen sollen! Hastig lädt Jack seine Pistole nach.

5 Dank unserer Handfeuerwaffe schaffen wir es gerade noch, die Reptilien in Schach zu halten. Der Weg führt uns in einen Tunnel –Sackgasse! Carl macht derweil drei Kreuzzeichen, nun entscheidet nur noch das Schicksal.

6 Ein Ungetüm entpuppt sich als Retter in der Not: Ein Riesenaffe betritt den Schauplatz und malmt die Urviecher in Grund und Boden. In seinen Händen eine zierliche Dame – das nächste Todesopfer? Wir haben uns getäuscht: Großer Kong, du hast unser Leben gerettet!

fen muss allerdings die linke Schultertaste gedrückt bleiben. Befindet sich das Gewehr dann im Anschlag, wird mit der R-Taste geschossen. Sollte einmal keine Munition mehr übrig sein, lassen sich auf dem Boden herumliegende Dinosaurierknochen und Bambusstäbe zu Wurfgeschossen umfunktionieren. Mittels des Z-Triggers schaltet ihr sogar eine Visierhilfe hinzu – äußerst praktisch, wenn es beispielsweise darum geht, Ann von einer entfernt gelegenen Felsenklippe aus den Klauen der Riesenechsen zu befreien und dabei eure eigene Haut zu schützen.

PURE ATMOSPHÄRE

Bei den Einsätzen zu Fuß als Jack Driscoll profitiert *Peter Jackson's King Kong* von der unglaublich dichten Atmosphäre. Die Entwickler bei Ubisoft verzichteten auf typische Bildschirmanzeigen und konzentrierten sich auf das sehr detailverliebte Spielgeschehen. Dank ständig eingestreuter Sprachsamples der Originalschauspieler habt ihr jederzeit das Gefühl, selbst ein Teil des Filmteams zu sein. Übertroffen wird diese Glaubwürdigkeit nur von der ungeheueren Größe eurer Widersacher. Wenn diese ihr Maul öffnen, um euch ihren gewaltigen Atem entgegenzupusten, wird dies durch einen Verwischeffekt auf dem Bildschirm stimmig hervorgehoben. Umgekehrt sorgen die actionbetonten Kampf- und Schwingabschnitte als Riesengorilla für Abwechslung und machen aus Michel Ancels *King Kong* einen Action-Doppelpack der Superlative.

CHRISTOPH KRAUS

VORSCHAU

P.J.'S KING KONG

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Pictures
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler	1
Termin	November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Äußerst atmosphärischer Ego-Shooter der etwas anderen Art – King Kong wird garantiert ein Weihnachtshit!

Resident Evil Deadly Silence

Mit dem Touchscreen zum Zombie-Treffen: Näher wart ihr dem Grauen in Raccoon City nie!

Endlich: Jetzt gibt es den Klassiker des Survival-Horrors von 1996 auch für unter der Bettdecke – und alle sind sie wieder mit dabei: Freut euch darauf, das S.T.A.R.S.-Team um die Protagonisten Jill Valentine und Chris Redfield, modrige Zombies und Gen-Unfälle aller Art wieder in eure Arme schließen zu dürfen. Aber Capcom gibt sich keineswegs mit einer simplen 1:1-Umsetzung des fast schon legendären Originals zufrieden. Auch den Spielern, die das mysteriöse Anwesen bereits wie ihre Westentasche kennen, soll noch einmal ein gehöriger Schauer über den Rücken laufen. Mehr Fallen und Rätsel bieten selbst abgehärteten Untermietern des zombieverseuchten Landhauses einen Reiz, die Villa noch einmal zu erkunden.

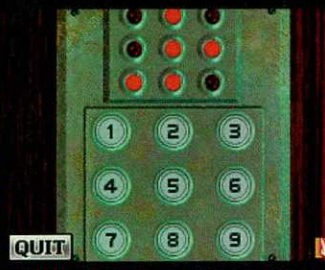
FENSTERPUTZER UND SANITÄTER

In *Deadly Silence* wird es zahlreiche neue Kopfnüsse mit Einsatz von Stylus und Touchscreen geben, darunter Zahlenschlösser oder altmodische Plattenspieler. Die neuen Screenshots lassen viel Raum für Spekulation: Wie auf einem Bild zu erkennen ist, werden wir wohl auch als eine Art Fensterputzer herangezogen. Dass bei *Resident Evil DS* der rote Lebenssaft nicht gerade spärlich zum Einsatz kommt, bringt den Nachteil mit sich, dass die Kameralinse bei allzu heftigem Gebrauch von Pistole und Schrotgewehr manchmal flächendeckend bekleckst wird – dann hilft anscheinend nur noch fleißiges Sauberreiben! Auch die Nutzung des Mikrofons gibt Rätsel auf: Auf einem Shot ist Chris über einen Verwundeten gebeugt und beatmet ihn Mund zu Mund. Ob an dieser Stelle etwa auch ein kräftiges Pusten ins Mikrofon den arg Mitgenommenen ins Leben zurückholt?

DER NAHKAMPF

Eine weitere Einsatzmöglichkeit des Touchscreens ist der Knife Battle, ebenfalls ein Novum für die DS-Version. Hier ist der Name Programm: Wenn euch die Munition ausgehen sollte oder ihr den torkelnden Tölpeln euer Nahkampfverhalten demonstrieren möchtet, dann zückt Jill oder Chris das geschliffene Messer und die Perspektive wechselt von der typisch starren Third-Per-

ROLLING STONE In der DS-Version sind mehr Fallen eingebaut.



ANOTHER CODE Das Zahlenschloss verlangt genaue Stylus-Bedienung.

MUSIKABEND Ihr bedient das gute Stück mit dem Stylus.

TOPSCREEN Karte, Waffe, Munition und Energie werden oben angezeigt.

ZISCH Gegen die aufdringliche Riesenkobra hilft nur pure Waffengewalt.

ERSTLING Der erste Zombie im Spiel ist ein Gänsehautgarant.

SCHLITZER Den Zombies geht es im Knife-Battle-Modus an den Kragen.

KÜSSCHEN Bei der Beatmung könntet ihr ins Mikrofon pusten.

son- in eine Ego-Ansicht. Da sorgt ihr mit der richtigen Stylus-Bedienung für mehr oder minder tiefe Kratzer in fauligem Fleisch. Auch wenn sich die Action auf dem unteren Schirm abspielt, solltet ihr das obere Gegenstück nicht außer Acht lassen. Dort wird nämlich neben der momentan benutzten Waffe inklusive vorhandener Munition auch eine Karte angezeigt. Solange aber kein vollständiger Lageplan gefunden ist, sind nur die Räumlichkeiten auf dem Schirm sichtbar, die ihr bereits betreten habt. Außerdem fungiert der Hintergrund des obigen Screens als Lebensanzeige. Wird diese nämlich in ein dunkles Blutrot getaucht, reicht schon ein unsanftes Aneinandergeraten mit einem befallenen Zombie-Kläffer, um euch umgehend in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Das wäre nun wirklich ein Jammer, denn die Jill und Chris sind gleich zwei echte Hingucker, zumal ihnen die Entwickler neue Charaktermodelle und Animationen spendiert hat.

MIT FREUNDEN IM LAND DER TOTEN

Und damit nicht genug: Um den Überlebenskampf mit noch mehr reizvollem Beiwerk (oder vielleicht mehr) zu schmücken, ist ein Vierspieler-Modus via Wireless-LAN geplant. Ob es sich dabei nun um eine kooperative Halbtoten-Hatz oder aber um einen handelsüblichen Deathmatch-Modus handelt, war Capcom jedoch noch nicht zu entlocken. Erwartet bald weitere Infos!

SASCHA SCHMITZ

VORSCHAU

RESIDENT EVIL DS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Internet:	www.konami.com
Spieler	1-4
Termin	Nicht bekannt

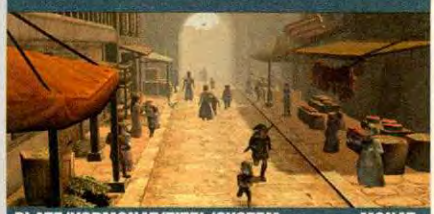
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Die erweiterte Neuauflage wird dank **DS-Einschlag** auch unterwegs für Gänsehaut sorgen!

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT/TITEL/SYSTEM				MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC	14
2	2	Mario Kart DS	DS	2
3	5	Metroid Prime Hunters	DS	2
4	4	Jump Superstars	DS	2
5	3	Need for Speed Most Wanted	GC	5
6	WE	Fire Emblem: Path of Radiance	GC	4
7	6	Battalion Wars	GC	8
8	7	Mario Smash Football	GC	4
9	NEU	Mario & Luigi: Partners in Time	DS	1
10	10	New Super Mario Bros.	DS	2

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Die DS-Titel stürmen die Charts – egal ob *Jump Superstars*, *Metroid Prime: Hunters* oder die *New Super Mario*-Brüder: Der Software-Nachschub steht in den Startlöchern und wird sehnlichst von euch erwartet.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Battalion Wars* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Baten Kaitos* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS / alle Netze
(inkl. VF-D2 Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Battalion Wars	GC
02	Fire Emblem: Path of Radiance	GC
03	Harvest Moon: Another ...	GC
04	Jump Superstars	DS
05	Mario Smash Football	GC
06	Mario Kart DS	DS
07	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
08	Metroid Prime Hunters	DS
09	Metroid Prime Pinball	DS
10	Need for Speed Most Wanted	GC
11	New Super Mario Bros.	DS
12	Peter Jackson's King Kong	GC
13	Pokémon XD: Der dunkle ...	GC
14	Prince of Persia: The Two ...	GC
15	Shadow the Hedgehog	GC
16	Super Princess Peach	DS
17	Tak: Die große Juju-Jagd	GC
18	The Legend of Zelda: Twilight ...	GC
19	True Crime: New York City	GC
20	Viewtiful Joe: Double Trouble	DS

LESER-CHARTS (SEITE 18)

Nr.	Titel	System
01	Baten Kaitos	GC
02	Dancing Stage Mario Mix	GC
03	Donkey Kong Jungle Beat	GC
04	Donkey Konga 2	GC
05	FF: Crystal Chronicles	GC
06	Geist	GC
07	Killer 7	GC
08	Mario Kart: Double Dash!!	GC
09	Mario Power Tennis	GC
10	Metroid Prime	GC
11	Metroid Prime 2: Echoes	GC
12	Nanostray	DS
13	Nintendogs	DS
14	Need for Speed Underground 2	GC
15	Paper Mario: Die Legende ...	GC
16	Pokémon Colosseum	GC
17	Resident Evil Zero	GC
18	Resident Evil 4	GC
19	Spartan: Total Warrior	GC
20	Splinter Cell Chaos Theory	GC
21	SSX On Tour	GC
22	Star Fox Assault	GC
23	Star Fox Adventures	GC
24	Super Mario 64 DS	DS
25	Super Smash Bros. Melee	GC
26	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27	Tales of Symphonia	GC
28	WWE: Day of Reckoning 2	GC
29	Wario Ware Touched!	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 7. Dezember 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

BATTALION WARS

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

Dem Gegner die Zähne zeigen: Der cartoonartige Look sorgt für ein Schmunzeln, bevor es an die Front geht. Dort eskortiert ihr eigene Fahrzeuge und werft dem Feind Granaten vor die Füße.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **9. Dezember**

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

MOST WANTED CHARTS 6. PLATZ

Krieg im Königreich: Die einst vereinten Rassen auf dem Kontinent Tellius gehen sich in rundenbasierten Kämpfen an die Gurgel. Bringt jetzt auch in 3D wieder Frieden ins Land!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **RPG-Strategie**
Termin: **4. November**

GUN

Die *Tony Hawk*-Macher verlassen das Trendsport-Genre und greift zu den Colts. *GUN* liefert Wildwest-Action mit völliger Entscheidungsfreiheit – Friedenpfeife oder Banditenjagd, ihr entscheidet.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **November**

HARVEST MOON: ANOTHER WONDERFUL LIFE

Emanzipation, die erste: Jetzt schlüpft ihr in die Rolle einer Bäuerin, bewirtschaftet euer Gut und begebt euch auf die Suche nach einem feschen Burschen für eine gemeinsame Zukunft.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2006**

JAMES BOND 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

In der Versoftung des zweiten Bond-Filmes wird der smarte, Martini trinkende Geheimagent von einer hübschen Russin bezirzt – eine Falle? Findet es mithilfe von Qs zahlreichen Gadgets heraus.

Hersteller: **EA**
Genre: **Action**
Termin: **17. November**

JUMP SUPERSTARS

MOST WANTED CHARTS 4. PLATZ

Super Smash Bros. Melee im Manga-Universum. Eine richtige fette Prügelei mit Naruto & Co., die ihr dank WLAN-Unterstützung auch mit mehreren Leuten in der U-Bahn zocken könnt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

MARIO KART DS

MOST WANTED CHARTS
2. PLATZ

Die Ampel springt auf Grün, die Motoren heulen auf – Nintendo gibt den Startschuss zum ersten Wi-Fi-Titel für den DS und schickt das beste *Mario Kart* aller Zeiten ins Rennen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **25. November**

MARIO SMASH FOOTBALL

Mario mutiert zur Sportskanone: Der dickliche Klempner schnappt sich das runde Leder und foult auf dem Platz, was das Zeug hält. Nach *Mario Tennis* der neueste Mehrspieler-Spaß.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Fußball**
Termin: **18. November**

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

MOST WANTED CHARTS
9. PLATZ

Doppelt hält besser – zusammen mit ihren Miniaturausgaben hüpfen, springen und kämpfen die Klempner nicht nur gegen Mini-Bowser. Der zweite Bildschirm wird dabei geschickt als Karte und Spielfeldergänzung genutzt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

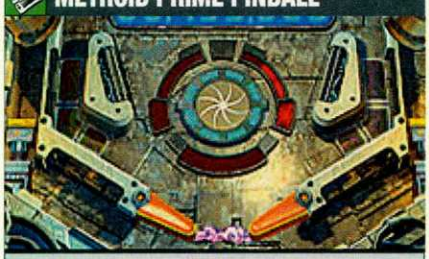
METROID PRIME HUNTERS

MOST WANTED CHARTS
3. PLATZ

Nintendos Vorzeigeheldin macht schon jetzt einen glänzenden Eindruck. Hoffen wir, dass sich Nintendo beim Mehrspieler-Modus viel Mühe gibt und einen richtigen Kracher abliefert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2006**

METROID PRIME PINBALL



Ein Spiel zum Kugeln – Samus tauscht das Action-Genre gegen eine gepflegte Flipperpartie mit mehreren Tischen inkl. der beliebten Multibälle, Lanes, Rampen und zahlreichen Bonusaufgaben.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

NEED FOR SPEED MOST WANTED

MOST WANTED CHARTS
5. PLATZ

Need for Speed Most Wanted wird eine Art „Best of": Tunen, was die Werkstatt hergibt, Rasen bis ans Limit eures Boliden und dabei noch jede Menge spannende Rennen mit der Polizei.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **November**

NEW SUPER MARIO BROS.

MOST WANTED CHARTS
10. PLATZ

Neben der viel versprechenden Mixtur aus 2- und 3D-Grafik macht uns der witzige Zweispieler-Modus neugierig, der einen mit Extras gespickten Wettlauf bietet.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

PETER JACKSON'S KING KONG

King Kong könnte dank toller Inszenierung und abwechslungsreichem Mix aus Beat 'em up, Action-Adventure und Ego-Shooter eine der besten Filmumsetzungen aller Zeiten werden.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **November**

POKÉMON XD: DER DUNKLE STURM

Der dunkle Sturm überzeugt Fans und Neueinsteiger mit dunklen Pokémon, dem einzigartigen Aura-Sucher und einer spannenden Geschichte rund um das Pokémon Dark Lugia.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **18. November**

PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES

Habt keine Angst und tretet eurem düsteren Ego entgegen! Dabei geht es durch die Unterwelt von Babylon, durch enge Gassen oder in luftiger Höhe über die Dächer der bezaubernden Stadt.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action**
Termin: **4. Quartal**

SHADOW THE HEDGEHOG

Auf den mysteriösen Shadow wartet eine schwere Aufgabe: Um seine Vergangenheit hinter sich zu lassen und Dr. Eggmann zu besiegen, muss er sieben geheimnisvolle Chaos-Smaragde finden.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **25. November**

TAK: DIE GROSSE JUJU-JAGD

Im neuesten Juju-Magie-Mix müssen Tak und Prolet Lok das erste Mal eng zusammenarbeiten, um die vielfältigen Aufgaben zu meistern und alte Widersacher in Schach zu halten. Ob sich die beiden Krieger zusammenraufen können?

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Februar 2006**

STARCRAFT GHOST

Erst hört man monatelang nichts, dann gibt es neue Infos auf der E3 und anschließend ist es wieder totenstill um den Action-Mix. So langsam sind wir etwas irritiert und machen uns Sorgen!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

SUPER MONKEY BALL DS

Ai Ai & Co. rollen bald über den DS-Bildschirm. Dank feinfühliger Touchscreen-Steuerung, WLAN-Unterstützung für bis zu vier Spieler und vieler Minispiele erneut ein herrliches Affentheater.

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

SUPER PRINCESS PEACH

Emanzipation, die zweite: Die süße Princess tritt aus dem Schatten ihren dicklichen Lovers und bekommt auf dem DS endlich ein eigenes, kunterbuntes Jump & Run spendiert.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **2006**

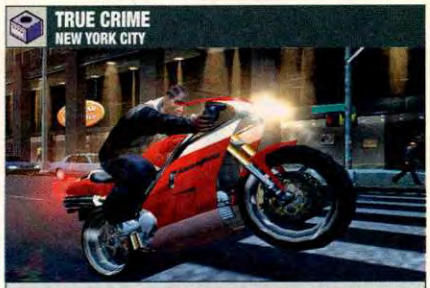
THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

MOST WANTED CHARTS
1. PLATZ

Wir haben den Schock langsam verwunden, dass der Titel erst 2006 erscheint, und fiebern weiter dem vielleicht besten GameCube-Titel aller Zeiten entgegen – das Warten lohnt sich!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

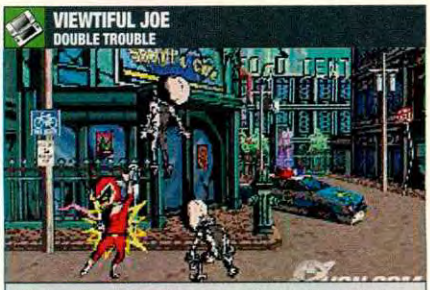
TRUE CRIME
NEW YORK CITY



Schauplatz des Verbrechens: Big Apple New York City. Marcus Reed jagt Verbrecher und ermittelt undercover, um den Mord an seinem Mentor Terry Higgings aufzudecken.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Action**
Termin: **November**

VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE



Prügel satt, nun auch per Touchscreen. Wir sind gespannt, in welchem Maße die Entwickler die Fähigkeiten des DS in das arcadige Spielprinzip integrieren.

Hersteller: **Hersteller**
Genre: **Action**
Termin: **2006**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Dancing Stage Mario Mix

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 85%

Schweißtreibender Tanzspaß mit witzigen Melodien und tollen Minispielen

SSX On Tour

Genre: Trendsport
Wertung: 90%

Jetzt geht es auch auf Skiern den Berg hinab – wie genial ist das denn?!

NINTENDO DS

Advance Wars: Dual Strike

Genre: Strategie
Wertung: 90%

Krieg auf dem DS – die Truppen ziehen jetzt auch per Touchscreen in die Schlacht.

Castlevania: Dawn of Sorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 87%

Fantastisches und stimmungsvolles Grusel-Abenteuer mit grandiosem Soundtrack

GAME BOY ADVANCE

Pokémon Smaragd-Edition

Genre: Rollenspiel
Wertung: 87%

Diese Spezial-Edition ist fantastisch gelungen und sorgt für erneuten Sammelwahn.

Donkey Kong Country 3

Genre: Jump & Run
Wertung: 87%

Der Klassiker vom SNES feiert das Comeback und hat seine Faszination nicht verloren.

WAS KOMMT WANN?

NOVEMBER GAMECUBE

007: Liebesgrüße aus ...	17. November
Bratz Rock Angelz	11. November
Call of Duty 2 – Big Red One	November
Crash Tag Team Racing	4. November
Die Sims 2	3. November
Die Unglaublichen 2: ...	11. November
Fire Emblem: Path of ...	4. November
GUN	November
Harry Potter und der ...	10. November
LEGO Star Wars: Das ...	18. November
Mario Smash Football	18. November
Mario Superstar Baseball	11. November
NfS Most Wanted	24. November
Peter Jackson's King Kong	November
Pokémon XD: Der ...	18. November
Shadow the Hedgehog	18. November
Shrek SuperSlam	November
SpongeBob ...: Film ab!	18. November
True Crime: New York City	November

DEZEMBER

Battalion Wars	9. Dezember
Prince of Persia: The Two ...	Dezember

2005/2006

Die Chroniken von Narnia: ...	2006
Disney's Chicken Little	Herbst
Harvest Moon: Another Wonderful ...	2006
Pac-Man World 3	Frühjahr 2006
Sonic Riders	Frühjahr
StarCraft: Ghost	2006
Tak: Die große ...	Februar 2006
The Legend of Zelda: Twilight ...	2006
The Movies	2006
T. C. Ghost Recon: Advanced ...	2006
Yoot Saito's Odama	2006

NOVEMBER

Die Sims 2	3. November
Die Chroniken von ...	24. November
Die Unglaublichen 2: ...	11. November
Harry Potter und der...	10. November
Harvest Moon DS	November
Kirby: Power Paintbrush	25. November
Lost in Blue	11. November
Mario Kart DS	25. November
Mini R/C Racing	November
Nanostray	11. November
NfS Most Wanted	24. November
Peter Jackson's King Kong	November
Shrek SuperSlam	November
Sonic Rush	25. November
SpongeBob ...: Der gelbe ...	25. November
Spyro: Shadow Legacy	11. November
TMNT 3: Mutant Nightmare	24. November
Titeuf Mission Nadia	24. November
Tony Hawk's A. Sk8land	November
Nintendos Touch Golf - ...	18. November
Yu-Gi-Oh! Nightmare ...	17. November
Zoo Tycoon	11. November

DEZEMBER

Battles of Prince of Persia	Dezember
Burnout Legends	8. Dezember

JANUAR

Casino DS	Januar

2005/2006

Animal Crossing: Wild World	2006
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Bust-a-Move DS	2005
Dragon Booster	März 2006
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2005
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy 3	2006
Frogger: Helmet Chaos	Februar 2006
Garfield – The Bound ...	13. Februar
Jump Superstars	2006
Mario & Luigi: Partners in Time	2006
Metroid Prime Hunters	2006
Metroid Prime Pinball	2006
MegaMan Battle Network 5	2005
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond	2006
Pokémon Pearl	2006
SBK: Snowboard Kids DS	2006
SpongeBob ...: ... Schwamm ab!	2005
Super Princess Peach	2006
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
Top Spin 2	2006
Trauma Center: Under the Knife	2006
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006
Viewtiful Joe: Double Trouble	2006
World of Mana	2006
Worms	März 2006

NOVEMBER

2 Games in 1: Columns + ChuChu Rocket	11. November
2 Games in 1: Sonic Advance + Sonic B.	11. November
2 Games in 1: Sonic Advance + S. P. Party	11. November
2 Games in 1: Sonic Pinball Party + S. B.	11. November
Alien Hominid	4. November
Bratz Rock Angelz	25. November
Cosmo & Wanda – Wenn ...	18. November
Die Sims 2	3. November
Die Unglaublichen 2: ...	11. November
Donkey Kong Country 3	4. November
Dr. Mario und Tetris Attack	25. November
Emily Erdbeer	21. November
Fire Emblem: The ...	4. November
Gunstar Future Heroes	11. November
Harry Potter und der ...	10. November
In einem Land vor ...	21. November
Mario Power Tennis	18. November
NfS Most Wanted	24. November
Peter Jackson's King Kong	November
Polarium Micro	11. November
Shrek SuperSlam	November
SpongeBob ...: Film ab!	18. November
Tony Hawk's A. Wasteland	November
Totally Spies	24. November
Winx Club	17. November
World Poker Tour	18. November

DEZEMBER

Dynasty Warriors Advance	2. Dezember

2005/2006

Advance Guardian Heroes	2005
Hello Kitty Happy Party Pals	2006
Metal Slug	2005
Power Rangers Space ...	Februar 2006
Scrabble Scramble	2005
Riviera: The Promised Land	2005
Tak: Die große Juju-Jagd	Februar 2006
Top Spin 2	2005

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: N SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	3	Resident Evil 4	7
2	2	Donkey Konga + Controller	11
3	6	Super Mario Sunshine	12
4	1	Mario Party 6 inkl. Mikrofon	6
5	10	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	36
6	WE	Legend of Zelda: Wind Waker	18
7	4	Madagascar	3
8	7	Star Wars Rogue Squadron III (Pl.Choice)	6
9	WE	Baten Kaitos	6
10	8	Star Fox Assault	5

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	–	Super Mario 64 DS	2
2	–	Another Code	2
3	–	Yoshi's Touch & Go	2
4	–	Wario Ware Touched	1
5	4	Bomberman DS	2

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	NEU	Star Wars – Flight of the Falcon	1
2	1	Pokémon Blattgrün + Wireless Adapter	12
3	NEU	Pokémon Rubin	1

Das Grauen kehrt an die Spitze der Charts zurück – *Resident Evil* wieder auf Platz 1. Auf dem Game Boy Advance scheint das *Star Wars*-Fieber ausgebrochen zu sein, während auf dem DS die Neuauflage von *Super Mario 64* zur munteren Sternejagd einlädt und fesselt.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	2	Super Mario 64 DS	DS	2
2	4	Another Code: Doppelte Erinnerung	DS	2
3	3	Resident Evil 4	GC	6
4	6	Wario Ware Touched!	DS	2
5	5	Bomberman DS	DS	2
6	1	The Legend of Zelda: Wind Waker	GC	30
7	7	Tales of Symphonia	GC	7
8	8	Super Smash Bros. Melee	GC	29
9	9	Metroid Prime 2: Echoes	GC	11
10	WE	Donkey Konga	GC	3

Unglaublich, aber *Zelda* verliert fünf Plätze und rutscht ins Mittelfeld ab. Dafür platzieren sich vier DS-Titel in den Top 5 und *Donkey Konga* schafft den Wiedereinstieg.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

The Incredible Hulk: U. D.
Wilde Zerstörungsorgie mit beinahe unbegrenztem Spielspaß.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

KotT: Infernal Crusade
Düsteres Mittelalterabenteuer mit stimmungsvoller Atmosphäre.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NBA Live 06
NBA Live 06 dribbelt die Konkurrenz in Grund und Boden.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of ...	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime 2: Echoes
Bombastische Grafik trifft auf geniales Gameplay.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA 06
Das beste FIFA-Gebolze aller Zeiten und unsere Referenz.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

Tak und der Stab der Träume
Magiegespicktes und traumhaftes Jump&Run-Abenteuer.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots Vivendi	Universal	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Shrek 2
Wunderschönes spielbares Märchen um Shrek und seine Freunde.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der ...	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	%%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

Need for Speed Underground 2
Heiße Straßenrennen um jede Menge Kudos und Respekt.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning 2
Die Wrestlingreferenz überzeugt mit einer tollen Präsentation.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Tales of Symphonia
Überzeugt mit bezaubernder Grafik und schöner Story.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Doshin the Giant
Ruhiges Strategiespiel im *Black & White*-Stil.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
SW Episode III : Revenge...	Ubisoft	06/05	70%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code: Doppelte ...	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of ...	Konami	10/05	87%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs: Lights ...	Flashpoint	11/05	59%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
SPORT			
Madden NFL 06	EA	10/05	73%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR

... ist unheimlich froh, dass Nintendos Revolution seinem Namen alle Ehre macht. Lediglich mit dem Game Boy Micro kann er sich nicht so anfreunden.

FABIAN SLUGA
25, LEITENDER REDAKTEUR

... ist fleißig auf der Suche nach einer neuen Wohnung im Nürnberger Raum und regt sich mächtig über die teilweise hohen Makler-Provisionen auf.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

... möchte im benachbarten Comic-Laden mal wieder was für die deutsche Wirtschaft tun. Nebenbei hilft er René beim Suchen. Bisher leider ohne Erfolg.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT

... sollte sich mal in einem Fitness-Studio blicken lassen, damit seine Handgelenke der anstehenden Fuchtelsteuerung mit dem Revolution-Controller gewachsen sind.

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

... hat Minigolfen in der Herbstsonne als neue Extremsportart entdeckt und freut sich über neues Spielefutter: *Final Fantasy 1-3* für den Game Boy. Dank an Henrik!

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT

... kann seine Finger nicht vom neuen *Tony Hawk*-Spiel lassen und zockt gnadenlos, trotz regelmäßiger Krämpfe in den Händen, weiter und weiter und weiter ...

LARS KROMAT
32, LAYOUT

... ist total begeistert von *Battle Star Galactica*, der besten Science-Fiction-Serie, die je produziert wurde ... allerdings erst Ende 2006 hierzulande zu sehen sein wird.

FLORIAN HANNICH
21, LAYOUT

... grüßt diesmal wieder durch die Runde ... An Jule, Ju, Markus, Phillipp, Zeder, Mike, Heike, Vio, Steffi, Holger, Jeff, Georg, Tobi, Kai, Tanja, Goethe, Da Vinci und Freud.

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT

... fängt jetzt schon an, seinen Wunschzettel für das Weihnachtsfest zu schreiben. Nebenbei sucht er nach weiteren Titeln, in denen Udo den Kürzeren zieht.

REDAKTIONSVERHÖR

Hans Ippisch, 35

Wie kamst du zur XBOX-ZONE?
Ich habe mit 16 Jahren meinen ersten Vertrag als Programmierer unterschrieben – und zwischen 1986 und 1992 insgesamt elf kommerzielle Spiele für C64 und Amiga veröffentlicht. Darunter Titel wie Danger Freak, Bad Cat, Ugh!, Rock'n'Roll sowie Kangarudy 1 und 2. Letzteres verkaufte ich an einen gewissen CT Verlag, der 1991 mit Playtime eine Spielezeitschrift startete und sich in COMPUTEC umbenannte. Ich war von Anfang an als freier Redakteur an Bord, während ich offiziell noch Wirtschaftsinformatik studierte. 1992 übernahm ich die Leitung von Amiga Games, 1993 folgte das Sega Magazin, 1997 N-ZONE, 1998 PLAYZONE, 2000 Kids Zone, 2002 OXM und 2003 XBOX-ZONE.

Was machst du eigentlich als Redaktionsdirektor?
Ich schreibe natürlich keine Tests mehr, allerdings bin ich bei der Themenplanung jedes einzelnen Heftes eingebunden. Generell kümmere ich mich um die Aktivitäten auf dem Konsolenmarkt und die Heftweiterentwicklung aller Objekte.

Was machst du in deiner Freizeit?
Aktuell stehen Brettspiele ganz oben auf der Hitliste meines Sohnes. Wenn mir wirklich freie Zeit bleibt, dann lese ich gern oder sortiere als (als Ex-DJ) meine ca. 3.000 CDs starke Musik-Sammlung.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

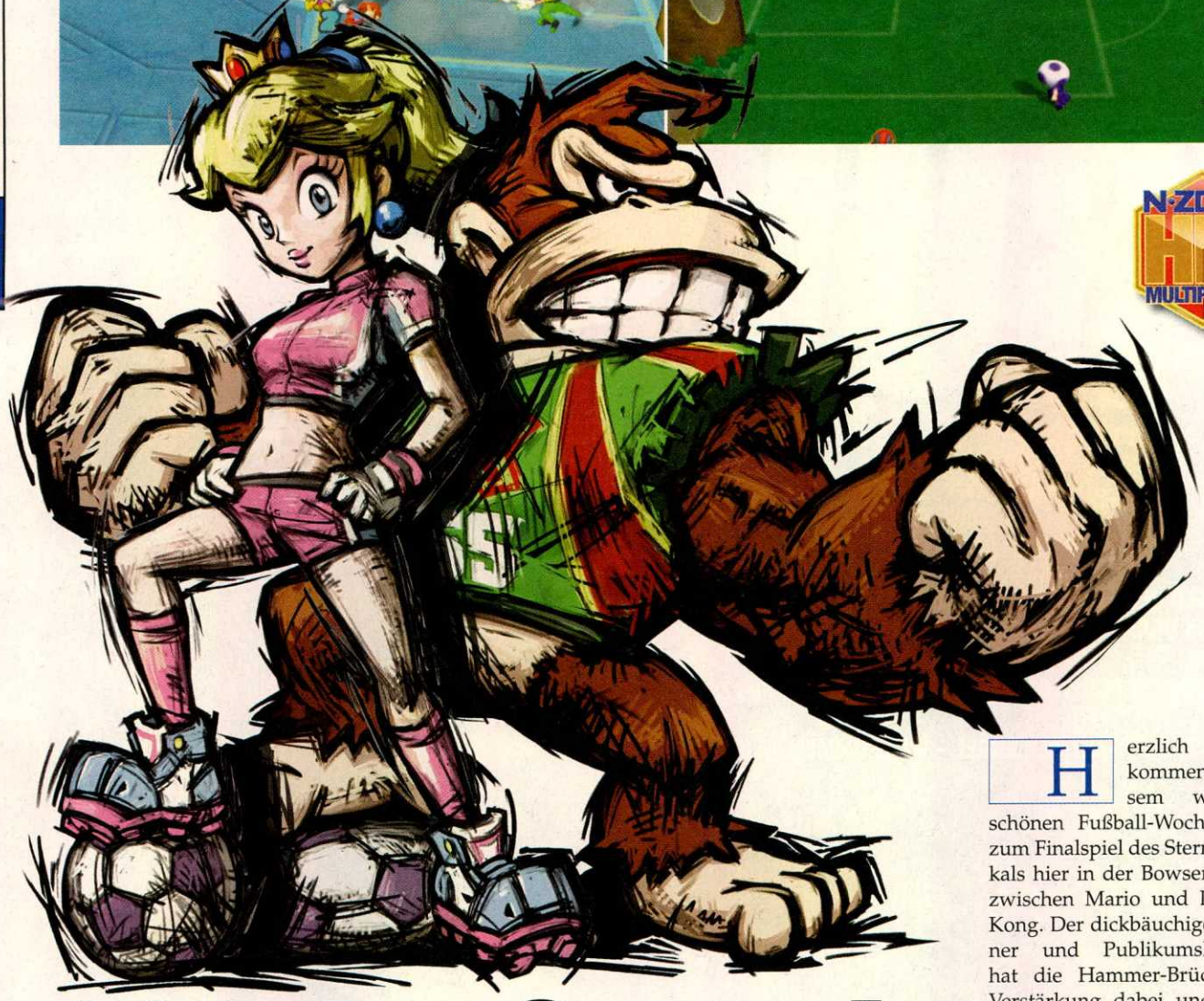
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

STÖRENFRIED Da, wo Bowser aufschlägt, wächst kein Gras mehr.

LETZTE RETTUNG Toad hat sich geopfert und Mario die Torchance versaut.



N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Mario Smash Football

Die La-Ola-Welle geht durchs Pilzkönigreich!

Der FC Mushroom spielt gegen den AC Bowser-Valley.

Herzlich willkommen an diesem wunderschönen Fußball-Wochenende zum Finalspiel des Sternen-Pokals hier in der Bowser-Arena zwischen Mario und Donkey Kong. Der dickbäuchige Italiener und Publikumsliebling hat die Hammer-Brüder als Verstärkung dabei und Donkey Kong wird versuchen, mit seinen Toad-Kumpanen das Spiel für sich zu entscheiden. Beide Spielmacher haben sich für eine Seite entschieden und beziehen Stellung auf dem Acker ... äh, Rasen. Donkey Kong hat Anstoß. Die elektronische Platzbegrenzung wird aktiviert, das Spiel scheint jeden Moment zu beginnen. Da, der Anpfiff! Donkey Kong schnappt sich den Ball und dribbelt zunächst in die eigene Hälfte zurück. WAS IST DAS? Einer der Hammer-Brüder grätscht ihm in den Weg. OHHH! Was für ein Ausweichmanöver. Mit einer geschickten Drehung ist der Riesenaffe dieser unfairen Attacke ausgewichen. Doch da kommt Mario angerauscht. MEIN GOTT!!!

INFO DIE POWER-SCHÜSSE

Auf dem Weg zum Hattrick

Mario & Co. haben genügend Power im Fuß, um Michael Ballack und Olli Kahn das Fürchten zu lehren. Jeder der insgesamt neun Kapitäne beherrscht einen so genannten Spezialtreffer. Diese ultimative Attacke auf das gegnerische Tor hat eine 100%ige Trefferchance – wenn man alles richtig macht.

1 EINLEITUNG
Der Kapitän kommt vor dem gegnerischen Tor frei zum Schuss. Um einen Spezialtreffer einzuleiten, muss der Spieler zunächst die B-Taste so lange gedrückt halten, bis (in diesem Fall) Mario in die Luft steigt und eine halbrunde Anzeige erscheint. Schafft man es, die Markierung in beiden grünen Bereichen zu stoppen, setzt der Klempner zum Superschuss an. Aber Vorsicht: Schnelle Reaktion ist unverzichtbar.

2 VORBEREITUNG
Das Spezialmanöver wird eingeleitet. Eine Kameradrehung im *Matrix*-Stil kündigt den folgenden Superschuss an.

3 AUSFÜHRUNG
Mario zieht ab und schickt das Leder mit viel Feuer ins Tor. Der Torwart hat keine Chance und wird mit ins Netz geschleudert.

Der dicke Klempner schickt den Affen mit einer brutalen Blutgrätsche von hinten in den Elektrozaun. Gäbe es einen Schiedsrichter, würde er wahrscheinlich die rote Karte zeigen. Donkey Kong wird von heftigen Stromstößen geschüttelt und bleibt einige Sekunden regungslos liegen. Mario ist in Ballbesitz. Mario umdribbelt Toad 1, Toad 2 und kommt vor dem gegnerischen Tor völlig frei zum Schuss. ER ZIEHT AUF … was ist denn nun los … wo bleibt der Schuss? Das ist doch nicht … das kann doch nicht … NEIN, ER MACHT ES TATSÄCHLICH! Mario steigt in die Luft und holt zu einem Spezialschuss aus. DAS IST UNGLAUBLICH, VEREHRTE ZUSCHAUER! Blaue Sterne kreisen um ihn herum, er taucht in einen glühenden Flammenwirbel ein … UND DA, DER SCHUSS … TOOOR, TOOOR, TOOOR! Was für eine Rakete! Meine Güte, der arme Torhüter hatte keine Chance und liegt zusammen mit dem Leder hinter der Torlinie. Wir schalten zu unseren Kollegen ins Studio und sind nach einem ausführlichen Test von *Mario Smash Football* wieder da."

FAST WIE ECHTER FUSSBALL … FAST

Nintendos Spaß-Gekicke hat bis auf die Tatsache, dass ein Fußball herumgekickt wird, nicht mehr viel mit der beliebten Sportart zu tun. Pro Mannschaft befinden sich nicht elf Spieler auf dem Spielfeld, sondern nur fünf – inklusive Torhüter. Man spielt auch nicht zwei Halbzeiten mit je 45 Minuten, sondern nur eine Spielperiode mit minimal zwei und maximal 15 Minuten. Der größte Unterschied zu jedem anderen Fußballspiel – vielleicht mit Ausnahme von *Sega Soccer Slam* – ist jedoch der Wegfall jeglichen Regelwerkes. Es wird gefoult und gestoßen. Gelbe oder rote Karte? Gibt's nicht, es ist noch nicht mal ein Schiri anwesend. Abseits? Scheint keiner zu kennen. Handspiel? Ist erlaubt und vor allem Donkey Kong praktiziert es exzessiv. Es gibt nur zwei grundlegende Regeln: Man muss erbarmungslos sein und

COOLE AKTION Die Wiederholungen sind sehr gut gelungen und lassen jeden Treffer zum Tor des Jahres werden.

OHNE RÜCKSICHT Jeder Spezialtreffer sieht dank sehr guter Lichteffekte einfach umwerfend aus.

„Fußball stand immer im Mittelpunkt"

Justin Dowdeswell

Justin Dowdeswell, der Produzent von *Mario Smash Football*, spricht über Details aus dem Nintendo-Trainingslager. Das ganze Interview könnte ihr auf unserer Homepage www.n-zone.de lesen!

N-ZONE ***Mussten Sie sich an besondere Richtlinien seitens Nintendo halten?***
JUSTIN DOWDESWELL: Da Mario Kultcharakter hat, achtete Nintendo schon sehr darauf, dass sein Image nicht zu sehr verändert wird oder sich sogar in die falsche Richtung bewegt. Gleichzeitig wollte Nintendo aber, dass sich die Charaktere ein bisschen rabiater anfühlen. Die Fans sollten eine neue Seite der Figuren kennen lernen. Mario, Luigi, Prinzessin Peach und die anderen auf dem Spielfeld zu Gegnern zu machen, war der beste Weg, um genau das zu erreichen. Eine weitere Richtlinie hatten wir durch den Fußball selbst. Wir wollten sicherstellen, dass wir das Spiel nicht mit unseren ganzen Ideen unkenntlich entwickeln. Der Fußball sollte schon noch die Hauptsache und das eigentliche Ziel bleiben. Diesbezüglich war die Zusammenarbeit mit den Leuten von Nintendo wirklich sehr gut. Sie gaben uns immer wieder kreative Anstöße, indem wir uns vorstellen sollten, wie die Spieler die integrierten Features auffassen und bewerten würden.

N-ZONE ***Auf was haben Sie während der Entwicklung von Mario Smash Football am meisten geachtet?***
JUSTIN DOWDESWELL: Eines war von vorneherein klar: Der Fußball sollte immer im Mittelpunkt stehen – egal was gerade auf dem Spielfeld abgeht, es muss immer noch darum gehen, den Ball ins Netz zu kriegen. Wir haben viele Elemente ins Spiel integriert, die es verrückter und spaßiger machen sollten. Trotzdem wollten wir die grundlegenden Regeln des Fußballsports wahren. Ein gutes Beispiel hierfür sind die Items (Panzer, Pilze usw.). Wir wussten, dass der Einsatz dieser Hilfsmittel für eine Menge Spaß sorgen würde. Gleichzeitig war uns aber auch wichtig, dass sich der Fokus nicht völlig auf den Einsatz der Gegenstände verschiebt. Deshalb haben wir die Items eng mit der Spielweise verbunden. Der Spieler bekommt Items für ein Foul an einer Figur, die nicht in Ballbesitz ist, oder für voll aufgeladene Torschüsse. Diese direkte Verbindung hat es uns möglich gemacht, die Items zu integrieren, ohne den eigentlichen Kern des Spiels zu verändern. Wenn man spielt, merkt man, wie viel auf dem Platz los ist. Jeder tut alles, um seinen Mitspielern eins auszuwischen. Trotzdem bleibt der Ball das Wichtigste. Der Sport als solcher ist immer noch vorhanden, wir haben nur richtig fette Explosionen und spektakuläre Schüsse mit eingebaut.

> „Der Sport als solcher ist noch vorhanden. Wir haben nur richtig fette Explosionen und Schüsse eingebaut."

der Spieler mit den meisten Toren gewinnt. Und davon hagelt es Laufe eines Spiels reichlich, sobald man die Steuerung verinnerlicht hat. Fingerakrobatik im Stile von *FIFA 06* ist dabei nicht zu befürchten. Mario, Luigi und die anderen Kapitäne lassen sich flott und einfach über die Plätze scheuchen. Die Reduzierung auf die einfachsten Aktionen, wie zum Beispiel Passen, Schießen, Spieler wechseln und Grätschen, verstärken den arcadigen Action-Charakter der Nintendo-Kickerei. Diverse Feinheiten, wie zum Beispiel hoher Pass, Lupfer, Direktabnahmen oder Spezialtreffer (siehe Extrakasten „Die Power-Schüsse"), bringen allerdings genügend Würze ins Spiel, damit das Geholze nicht bereits nach ein paar Minuten langweilig wird. Dafür sollen auch die vier Spielmodi sorgen. Auf dem Bolzplatz trifft man sich, um bei einem Einzelspiel das Leder zu treten. Das Pokalturnier bietet da schon etwas mehr Tiefe und verspricht je nach Teilnahme an einem der vier Wettbewerbe hart umkämpfte Tabellenspiele. Wenn alle vier Pokale (Pilz-, Blumen-, Sternen- und Bowser-Pokal) ihren festen Platz in der Trophäen-Vitrine haben, hat man genug spielerische Erfahrung gesammelt, um die nächste Stufe auf dem Weg zum Smash-Football-Profi in Angriff zu nehmen: die Superpokalturniere. Dummerweise ändert sich bis auf den erhöhten Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Tabellenspiele nichts. Da hätten sich die Entwickler durchaus mehr ins Zeug legen können, um So-

BRETT VORM KOPF Manche Items sorgen für ordentlich Chaos auf dem Bildschirm.

SCHOCKTHERAPIE Yoshi lernt die Eigenschaft von elektrischem Strom auf unangenehme Weise kennen.

OH, OH! Gerade noch den Pass gespielt, bevor die Bombe einschlägt. Ach, einfach nicht hinsehen.

listen länger an den Controller zu fesseln. Der Spieler kann zwar einen eigenen Pokalwettbewerb, entweder als Tabelle oder K.-o.-System, erstellen, trotzdem flaut die Motivation im Alleingang relativ schnell ab. Jederzeit einsetzbare Items sind auch nur in der Anfangsphase lustig und werden in höheren Schwierigkeitsgraden schnell zum Manko, da dann mehr rote Panzer über den Rasen flitzen als Spieler oder der Ball selbst. Und das behindert den Spielfluss doch merklich. Allerdings lässt sich dieses Feature deaktivieren. Auch Bowsers unregelmäßige Auftritte, die oftmals beiden Mannschaften einen Strich durch die Offensiv-Rechnung machen, kann man so dauerhaft unterbinden.

MANNSCHAFTSSPORT

Sein volles Spaßpotenzial entfaltet der Titel erst beim Spielen mit mindestens einem weiteren Hobby-Beckham. Zunächst ist man auf der Suche nach einem speziellen Mehrspieler-Modus etwas ratlos. Der Ratlosigkeit folgt der Schreck: Es gibt nämlich keinen. Dem Schreck folgt die Erleichterung: Das Spiel braucht keinen separaten Mehrspieler-Modus. Es ist bei jedem Spiel, egal ob Einzelsession auf dem Bolzplatz, Superpokalturnier oder eigene Pokal-Tabelle, möglich, einfach bis zu drei weitere Controller an den GameCube anzuschließen und in ein laufendes Spiel mit einzusteigen. Was dann abgeht, ist mit der Solo-Variante kaum zu vergleichen. Man spielt die gegnerische Mannschaft mit schnellen Doppelpässen aus und jagt von einem Tor zum nächsten.

Technisch zeigt sich der Titel durchweg solide. Die Charaktermodelle holzen sich flüssig gegenseitig von den Stollen. Mehrere Perspektiven, Zeitlupen und eine geschickt eingesetzte Tiefenunschärfe machen Wiederholungen nach einem Tor zu einem besonderen Hingucker. Die Spezialtreffer lassen ein cooles Lichteffekt-Feuerwerk auf dem Bildschirm abbrennen. Getrübt wird die technische Leistung von Next Level Games' Fußballeinstand von gelegentlichen Rucklern, die aber nur ganz selten negativ ins Gameplay eingreifen.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK MARIO SMASH FOOTBALL

Krieg der Aushilfs-Liberos

Welcher der beiden Finalisten schafft es am Ende an die Spitze des Fun-Fußball-Genres?

MARIO SMASH FOOTBALL

UMFANG ★★★½

Teams: Neun Kapitäne mit unterschiedlichen Stärken. Einer davon muss erst freigespielt werden. Jeder Kapitän kann aus vier Arten von Mannschaftsmitgliedern wählen (Hammer-Brüder, Koopas, Toads, Birdos)
Plätze: Sieben Stadien
Spielmodi: Fünf: Bolzplatz, Pokalturnier, Superpokalturnier, Offene Spiele, Trainingslager
Minispiele: Nein

GAMEPLAY ★★★★½

Besonderheiten: Für Fouls und aufgeladene Torschüsse bekommt man Items. Außerdem hat Bowser gelegentlich Zerstörungsauftritte.
Power-Schüsse: Ja
Mehrspieler: Maximal drei Mitspieler können jederzeit, egal in welchem Spielmodus, mit einsteigen und kräftig mitmischen. Sehr vorbildlich.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Typisch bunte Nintendo-Charaktere mit flüssigen Animationen. Nette, aber unspektakuläre Stadien. Coole Lichteffekte und Präsentation der Wiederholungen.
Sound: Kurze Sprachsamples. Passende Soundeffekte und relativ unspektakuläre Musikuntermalung.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man hat die Steuerung verinnerlicht und spielt zunächst einfach drauflos.

2 Die Spiele werden fordernder. Allerdings fangen die Items an zu nerven.

3 Man hat nach relativ kurzer Zeit alle Pokale erspielt. Die Motivation sinkt.

4 Jetzt begeistert der Mehrspieler-Part und fesselt noch lange Zeit.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SEGA SOCCER SLAM

UMFANG ★★★½

Teams: Segas Kicker-Verein wartet mit insgesamt sechs unterschiedlichen Teams auf. Jede Mannschaft besteht aus drei individuellen Mitgliedern. Alle Charaktere haben spezielle Fähigkeiten, die es so richtig krachen lassen.
Plätze: Sechs Stadien
Spielmodi: Das Sega-Pendant hat fünf Modi zu bieten: Quickstart, Exhibition, Tourney, Quest und Practice.
Minispiele: Ja

GAMEPLAY ★★★★

Besonderheiten: Durch verdientes Geld können spezielle Aktionen und Upgrades für jeden einzelnen Spieler gekauft werden.
Power-Schüsse: Ja, in zwei Stufen
Mehrspieler: Maximal drei Mitspieler. Zu viert kann man sich leider nur im Exhibition-Modus gegenübertreten. Eindeutig die Stärke des Titels.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Abgefahrenes Charakterdesign. Witzige Animationen und gelungene Spezialeffekte. Die Power-Schüsse sind besonders spektakulär in Szene gesetzt.
Sound: Die Charaktere haben individuelle Sprachausgabe. Krachende Soundeffekte und relativ unauffällige Musik.

MOTIVATIONSKURVE

1 Die witzigen Animationen und das einfache Gameplay machen Laune.

2 Man entdeckt immer mehr und hat die Steuerung jetzt richtig drauf.

3 Die saudoofen Torhüter vermiesen einem immer mehr den Spielspaß.

4 Trotzdem packt man den Titel für eine Mehrspieler-Runde immer mal aus.

GESAMTWERTUNG ★★★★

Fazit: Marios Fußballeinstand ist zumindest unter Mehrspieler-Gesichtspunkten sehr gut gelungen. Die Ausstattung ist vorbildlich und bietet durch das einfache, aber fesselnde Gameplay viel Stoff für coole Mehrspieler-Partien. Solisten haben sich allerdings schnell satt gekickt.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak ergrätscht sich Respekt.

Die Ähnlichkeiten zu *Mario Power Tennis* sind wirklich verblüffend. Am Anfang findet man die Items und Bowser-Auftritte noch ganz nett, später deaktiviert man sie. Die Power-Schüsse hingegen sind einfach genial. Erst beim Spiel zu viert kommt die eigentliche Stärke des Titels zum Vorschein.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga bolzt mit den Hammer-Brüdern.

Ich habe schon *Sega Soccer Slam* gemocht und finde *Mario Smash Football* noch besser. Vor allem die gute Umsetzung des Fun-Gebolzes auf die Nintendo-Charaktere sorgt für jede Menge Pluspunkte. Fans von unkomplizierten Mehrspieler-Titeln sollten *Mario Smash Football* auf jeden Fall mal Probe spielen.

TEST

MARIO SMASH FOOTBALL

Genre:	Fußball
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Next Level Games
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **18. November**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Schnelles Gameplay
⊕ Zu viert der Knaller
⊖ Für Solisten zu wenig Umfang
⊖ Die Items nerven nach gewisser Zeit

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Die Pilzland-Liberos lassen sich sofort souverän steuern. Einfach, eingängig und unkompliziert.

STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	77%	**85%**	76%

Nintendo sorgt für **coole Bolzplatz-Action.** Im Mehrspieler-Modus flippt die GC-Fankurve aus.

James Bond
Liebesgrüße aus Moskau

Zeitreise mit 007! Begleitet Sean Connery in seiner Paraderolle durch sein erstes Videospiel.

Mittlerweile hat sich die *James-Bond*-Reihe bei EA neben den unzähligen Sporttiteln zu einer festen Größe im alljährlichen Softwarezyklus gemausert. Nach dem eher serienuntypischen *Goldeneye – Rogue Agent* aus dem vergangenen Jahr steht dieses Weihnachten wieder ein „echter" James Bond in den Startlöchern. Und was für einer! Sir Sean Connery höchstpersönlich stellte nicht nur sein Äußeres für die Versoftung des zweiten offiziellen Bond-Films zur Verfügung, er lieh dem Pixel-Konterfei auch seine Stimme (logischerweise nur in der englischen Sprachfassung). Kombiniert mit dem spielerisch hohen Niveau des Quasi-Vorgängers *Alles oder nichts*, sind das gute Voraussetzungen für das bisher beste EA-Bond-Abenteuer.

EINMAL SEAN CONNERY SEIN

In einer Bond-typisch überzogenen Anfangssequenz beginnt ihr eure Mission als James Bond höchstpersönlich auf einer Dinnerparty. Dort gerät auf einmal alles aus den Fugen: Ein paar Dunkelmännern gefällt wohl die Veranstaltung nicht und so entführen sie kurzerhand vor aller Gäste Augen die Tochter des Premiers (alias Pop-Blondchen Natasha Bedingfield). Bond, als Mann vom Fach, lässt seinen Martini stehen und verfolgt die Bösewichter, die er in einem heißen Luftkampf rund um Big Ben via Raketenrucksack zur Strecke bringt. Die Maid ist gerettet und trällert zum Dank den neuen Titelsong.

DAS FLAIR DER 60ER

Nach dieser Sequenz folgt der Handlungsstrang des Spiels mehr oder weniger streng dem Plot der Vorlage. Die Kenner des Films wissen, was sie er-

wartet: Die berühmte Schleichpassage aus dem Filmteaser dürft ihr ebenso nachspielen wie die Bootsfahrt durch die Kanäle von Istanbul oder die Schießerei im Zigeunerlager. Allerdings wurden die Sequenzen kräftig aufpoliert und actionreich inszeniert. Für *Liebesgrüße aus Moskau* orientierte man sich an der Spielmechanik von *Alles oder nichts*, die, mit 60er-Jahre-Flair gewürzt, zu einem sehr atmosphärischen Action-Kracher verkocht wurde. In allen Sequenzen steuert ihr den smarten Agenten aus der Verfolgerperspektive und sorgt hauptsächlich dafür, die lästigen Gegner aus dem Weg zu räumen. Dazu steht euch ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung. Wer wirklich Punkte sammeln will (für die nette Boni eingekauft werden können), zieht seine Gegner ohne plumpe Waffengewalt aus dem Verkehr. Wie immer ihr auch vorgeht, in manchen Situationen hilft nur eines der Q-Gadgets weiter, mit denen Bond auch diesmal ausgestattet ist. Besonderes Highlight der Kollektion ist ein Modellhubschrauber, mit dessen Hilfe ihr andere Räume ausspioniert oder Türen öffnet. Die obligatorischen Verfolgungsjagden

NIEDERGESTRECKT Unauffällige Angriffe von hinten geben Extrapunkte.

NICHT ORIGINALGETREU Der Luftkampf bei Big Ben ist videospielexklusiv.

TRAINING In Qs Labor kämpft ihr gegen Schaufensterpuppen.

VERFPOLGUNGSJAGD Die bösen Jungs liefern sich mit Bond eine Hetzjagd durch Istanbul.

über Straßen oder Wasserwege wurden ebenfalls wieder integriert. Auch wenn diese Abschnitte nicht die Komplexität ausgewachsener Action-Renner annehmen, machen sie dank der guten Steuerung viel Spaß und sind eine spannende Abwechslung. Dicke Pluspunkte verdient sich der Titel bei der Atmosphäre, die so dicht ist, dass ihr den Martini förmlich schmecken, den feinen Anzug spüren und die Kugeln um euch herum hören könnt – so ein Agentenleben ist eben kein Zuckerschlecken.

SOLIDE TECHNIK

Schade nur, dass der Spaß allzu schnell vorbei ist. Nach spätestens acht Stunden seht ihr das vorläufige Ende und beschäftigt euch dann lediglich mit der Verbesserung eures Highscores, um die drei spannenden Bonusmissionen freizuschalten und zu erfüllen. Der hektische Mehrspielermodus kann auf Dauer nicht wirklich motivieren und ist nicht mehr als eine nette Dreingabe. Grafisch macht das Spiel trotz vereinzelter Ruckeleinlagen eine ordentliche Figur. Leider ist die deutsche Synchronisation nur technisch gut gelungen. Die Stimmenauswahl ist größtenteils unglücklich, worunter die Atmosphäre ein klein wenig leidet. Das drückt den insgesamt sehr guten Gesamteindruck zwar geringfügig, aber mal ehrlich – wer in die Haut von Connerys James Bond schlüpfen kann, den stören diese Details kaum.

ALEXANDER FUNKE

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	17 Missionen
Ladezeit:	ca. 3-4 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★★★☆
GESAMT	★★½

XBOX	
Umfang:	17 Missionen
Ladezeit:	ca. 4 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★★½
GESAMT	★★★

FAZIT

Die Xbox-Variante macht einen etwas besseren technischen Eindruck. Die Cube-Fassung überzeugt aber trotz der leicht ruckeligen Filmsequenzen.

DETAIL-CHECK 007: LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

Connery oder Brosnan?

Die besten Bond-Darsteller stehen sich im P-Duell gegenüber. Welcher der beiden Herren überzeugt?

007: LIEBESGRÜSSE AUS ...

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Dank eines neuen Zielsystems geht die minimal geänderte Steuerung des britischen Agenten deutlich besser von der Hand. Die Fahrzeugsteuerung klappt wie immer gut.
Missionsdesign: Teils längere, abwechslungsreiche Missionen, die sich natürlich am Plot des Films entlanghangeln.
Künstliche Intelligenz: Das Verhalten eurer Kontrahenten ist ähnlich wie bei Alles oder nichts: Irgendwann laufen sie in die Schusslinie.

UMFANG ★★★★½

Levels: Die 14 Missionen fesseln etwa acht Stunden. Dann könnt ihr noch drei spannende Bonusmissionen knacken.
Abwechslung: Snipermissionen, Fahrzeug- und Bootslevel und Schleichabschnitte; für vielseitige Actionunterhaltung ist also gesorgt.
Speichermanagement: Nach jeder erfolgreich durchgeführten Mission wird gespeichert.
Langzeitmotivation: Um die letzte Bonusmission zu erreichen, spielt ihr die Abschnitte mindestens zweimal.
Multiplayer: Ohne Kooperationsmodus und mit hektisch gestaltetem Splitscreenmodus ist das Spiel nicht gerade ein Mehrspieler-Kracher.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Zwischensequenzen ruckeln leicht, das Spiel selbst kommt nur selten ins Stocken.
Musik: Ein neuer Titeltrack, gesungen von Natasha Bedingfield, und ein Mix aus neuer Musik und Original-Soundtrack.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Anfang begeistert. Tolle Atmosphäre, perfekte Präsentation.
2 Die Steuerung funktioniert gut, die Story kommt richtig in Fahrt.
3 Kurz vor dem Ende wird es etwas schwieriger, doch bald ist man durch.
4 Für die letzte Bonusmission müssen viele Levels mehrmals gespielt werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

007: ALLES ODER NICHTS

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Die Fahrzeugmissionen sind simpel und eingängig, zu Fuß hat man ebenfalls alles gut unter Kontrolle. Allerdings stört gelegentlich das bockige Zielsystem.
Missionsdesign: Der Titel zwingt den Spieler sehr oft dazu die Levels aus wendig zu lernen, dafür sind die Missionen knackig und kurz.
Künstliche Intelligenz: Die Gegner verschanzen sich zwar hinter Gegenständen, werden aber schnell ungeduldig und rennen in ihr Verderben.

UMFANG ★★★★★

Levels: 28 Abschnitte, beschäftigen euch ungefähr 12 Stunden. Danach motivieren die freispielbaren Extras.
Abwechslung: Ab und an darf die Kontrolle von Fahrzeugen übernommen werden, die sich allesamt sehr gut steuern lassen.
Speichermanagement: Es wird nach jedem erfolgreich absolvierten Abschnitt gespeichert.
Langzeitmotivation: Zwei im Kooperativ-Modus, vier im Splitscreen. Der Umfang der Spielmodi ist beachtlich.
Multiplayer: Beim kooperativen Spiel können zwei Aushilfs-Agenten losballern. Gegeneinander zockt man zu viert. Sehr guter Umfang.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Nur die Zwischensequenzen ruckeln, im eigentlichen Spiel bleibt es angenehm flüssig.
Musik: Ein eigener Bond-Song sowie neue und bekannte Melodien passen hervorragend zu der Situation.

MOTIVATIONSKURVE

1 Der Spiel-Auftakt bietet Levels mit pausenloser Action. Einfach fett.
2 Diverse Baller-Passagen erfordern ein Trial&Error-Vorgehen. Teils frustig.
3 Optische und spielerische Highlights häufen sich. Ganz großes Action-Kino.
4 Hat man das Spiel durch, motivieren Auszeichnungen zum erneuten Spielen.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Bond-Fans müssen wohl selbst entscheiden, welches der beiden Spiele ihnen besser gefällt. Beim Connery-Bond überzeugt vor allem das Zielsystem und das gelungene Flair der 60er Jahre. Zudem wurden die Filmsets mit viel Liebe zum Detail in das Spiel übertragen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga arbeitet für Ihre Majestät.

Nach dem eher ungewöhnlichen *Goldeneye – Rogue Agent* kann ich endlich wieder richtig Bond spielen. Wer den Film ebenso oft gesehen hat wie ich, wird den ein oder anderen Aha-Effekt haben. Die Umsetzung ist gut gelungen und wird der Filmvorlage jederzeit gerecht. Alle Bond-Fans müssen zuschlagen!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak findet Brosnan besser.

Nachdem ich den Film nur einmal vor Jahren gesehen habe, war mir die Story nicht mehr bekannt. Allerdings war ich von der Präsentation, ähnlich wie bei *Alles oder nichts*, schwer begeistert.
Da stört es auch kaum, dass mir das etwas altbackene Flair nicht hundertprozentig zusagt.

TEST

007: LIEBESGRÜSSE ...

Genre:	Action
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **17. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Sean Connery als James Bond
- ⊕ Tolle Agenten-Atmosphäre
- ⊕ Filmreife Präsentation
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Steuerung funktioniert viel besser als beim Vorgänger. Leider nicht frei belegbar.

STEUERUNG **88%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	81%	78%	**86%**

Agenten-Action mit 60er-Jahre-Flair! Die Offenbarung für alle Bond-Fans der Pre-Brosnan-Ära.

Ultimate Spider-Man

Aus dem Comicheft **direkt auf die Konsole!**

Viele Entwickler sind in der Vergangenheit bereits an dem Vorhaben ge-scheitert, eine perfekte Comic-Umsetzung zu programmieren. Die *Tony Hawk*-Schöpfer Treyarch zeigen allen erfolglosen Kollegen, wie ein Spiel zu einem Comic auszusehen hat. Gerade was die Darstellung der Charaktere angeht, hatten die Amerikaner mit ihrer getunten Cel-Shading-Grafikengine „3D Comic Inking Technology" einen entscheidenden Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Alle Figuren sind von einer dezenten schwarzen Außenlinie umgeben und beeindruckend Comic-ähnlich koloriert. Zusammen mit den flüssigen Animationen sind Spider-Man, Venom, Beetle, Rhino und alle anderen Hauptfiguren DIE grafischen Highlights des Titels. Weniger beeindruckend sind leider die Umgebungen. Außerhalb eines recht kleinen Radius verschwinden Gebäude-Texturen und Straßen leeren sich plötzlich, was durch unschöne Textur- und Häuser-Pop-ups zusätzlich für Minuspunkte auf dem Grafik-Konto sorgt.

ANIMIERTER COMIC-ZWILLING

Was *Ultimate Spider-Man* wirklich zum einem digitalen Comicheft werden lässt, ist die famose Präsentation des Titels. Die Zwischensequenzen sind durch die geschickte Bild-in-Bild-Technik – auch Comic-Panels genannt – einem Comic so nah wie bisher kein anderes Spiel. Wenn

CHAOS AM TIME SQUARE Venom kennt keine Gnade und erledigt einen Heli mit einem gezielten PKW-Wurf.

GENIAL Die Comic-Präsentation ist einfach unglaublich stimmungsvoll.

ROT-BLAUER SAMARITER Verbrechen gibt es in Manhattan genug.

Venom über eine animierte Comicseite hinweg springt (siehe Screenshot), blüht das Herz eines jeden Comic-Fans auf. Auf diese bisher unbekannte Comic-authentische Weise wird nicht nur die Entstehungsgeschichte des Venom-Anzuges inklusive der Beziehung von Peter Parker zu seinem alten Jugendfreund Eddie Brocks erzählt. Brian Michael Bendis, der kreative Kopf hinter der Comic-Story, hat für das Videospiel zusätzlich eine Geschichte geschaffen, die auch für Nicht-Comic-Kenner sehr gut funktioniert und mit Auftritten von Beetle, Rhino, dem grünen Kobold, Electro, Silver Sable und auch Carnage (Jippie!!!) für viele spektakuläre Momente sorgt. Leider machen die Zwischensequenzen durch zu harte Schnitte einen etwas unfertigen Eindruck und verhindern einen flüssigen, angenehmen Storyablauf. Die teilweise unmotivierten und unpassenden deutschen Synchronsprecher schmälern, gerade im Vergleich zur englischsprachigen Originalfassung, zusätzlich den Charme und den Witz des Titels.

IM SCHATTEN DER PRÄSENTATION

In der Haut von Spidey macht sich der Spieler in Manhattan und Queens auf die Suche nach mehr oder weniger gut versteckten Symbolen, nimmt diverse Trickrennen in Angriff oder vermöbelt zahlreiche Gegner im Rahmen einer Kampftour. Das Aufgaben-Quartett wird durch unterschiedliche Stadtereignisse vervollständigt. Gerade aufgrund der coolen Schwing-Physik macht es einen Heidenspaß, sich abseits der Story einfach die Zeit in Manhattan und Queens zu vertreiben und Jagd auf Zufallsereignisse zu machen oder ein Rennen nach dem anderen zu absolvieren. Hat man hauptsächlich prügelnd eine festgelegte Anzahl der vier Aufgaben-Typen erledigt, wird die nächste Story-Mission verfügbar. Da dies durch die Unregelmäßigkeit der Stadtereignisse schon mal etwas dauern kann, bleibt hier etwas Atmosphäre auf der Strecke, da man das Gefühl bekommt, das Spiel wird durch die gemeinnützigen Jobs künstlich in die Länge gezogen. Daran ändern leider auch die Venom-Passagen kaum etwas, die für Spider-Man-Comic-Fans zweifelsfrei ein Highlight sein dürften. Zusammen mit vereinzelten Trial&Error-Passagen, zum Beispiel bei Verfolgungsjagden, bleibt auch spielerisch ein kleiner bitterer Nachgeschmack zurück, der dem Titel leider den Hitstempel verwehrt.

UDO CRNJAK

ALTER BEKANNTER Spidey bekommt es mit vielen bekannten Erzschurken zu tun.

DETAIL-CHECK ULTIMATE SPIDER-MAN

Arachniden-Vergleich

Welche Spinnerei darf es denn sein: Comic-Heft zum Selberspielen oder umfangreiche Filmadaption?

ULTIMATE SPIDER-MAN

GAMEPLAY ★★★☆

Kampfsystem: Spidey kann schlagen, treten, seine Gegner einspinnen und werfen. Venom setzt als Kick-Ersatz seine Tentakel ein. Maximale Hit-Kombos werden automatisch erhöht.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Charaktere sehen einfach genial aus. Die Umgebung wird nur innerhalb eines kleinen Radius wirklich detailliert und mit Texturen dargestellt.

Sound: Gute Elektro-Musik und teils unpassende deutsche Synchronisation.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

SPIDER-MAN 2

GAMEPLAY ★★★★☆

Kampfsystem: Ein Angriff, der mit drei anderen Aktionen (Sprung, Netz, Ausweichen) kombiniert werden kann. Zusätzliche Special Moves und Upgrades vergrößern Spideys Aktionsrepertoire.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Das überaus große virtuelle Manhattan wird belebt und ruckelfrei dargestellt. Dafür sind Passanten, Autos und Texturen recht detailarm.

Sound: An den Filmsoundtrack angelehnte Musik ertönt nur bei wichtigen Events.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Spider-Man 2 lässt die Ultimate-Version aufgrund des viel größeren Umfangs und des komplexeren Kampfsystems deutlich hinter sich. Allerdings ist die Präsentation bei Ultimate Spider-Man durch die gelungene Comic-Nähe einfach nur genial. Film- und Comic-Fans brauchen beides.

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak ist etwas enttäuscht

Leider haben mich die holprigen Cut-Scene-Schnitte und die teilweise verkorkste deutsche Synchronisation etwas enttäuscht. Spielerisch gibt es bis auf ein paar Design-Mängel nichts zu meckern. Manhattan und Queens laden gerade durch die coole Schwing-Physik zu längeren Entdeckungstouren ein. Der Titel hat zwar viel Charme, allerdings hätte man mit etwas mehr Feintuning noch mehr herausholen können – auch was die Wertung angeht.

TEST

ULTIMATE SPIDER-MAN

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Treyarch
Speichern:	15 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo, Surround

Internet: **www.activision.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 12 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 60,-**

- ⊕ Grandiose Comic-Präsentation
- ⊕ Sehr gute Charaktermodelle
- ⊖ Schwache Umgebung
- ⊖ Teils unmotivierte Synchronisation

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga zieht die Fäden.

Na ja, sicher hätte man mehr aus *Ultimate Spider-Man* machen können. Dennoch ist *Ultimate Spider-Man* immer noch eine verdammte coole Comic-Versoftung, die gerade für Comic-Fans das eine oder andere Schmankerl bittet. Insbesondere die tolle Präsentation gefällt. Wer natürlich *Spider-Man 2* für den GameCube kennt, wird etwas enttäuscht sein, da dort Nintendos Zauberwürfel technisch etwas besser ausgenutzt wurde.

CONTROLLER CHECK STANDARD

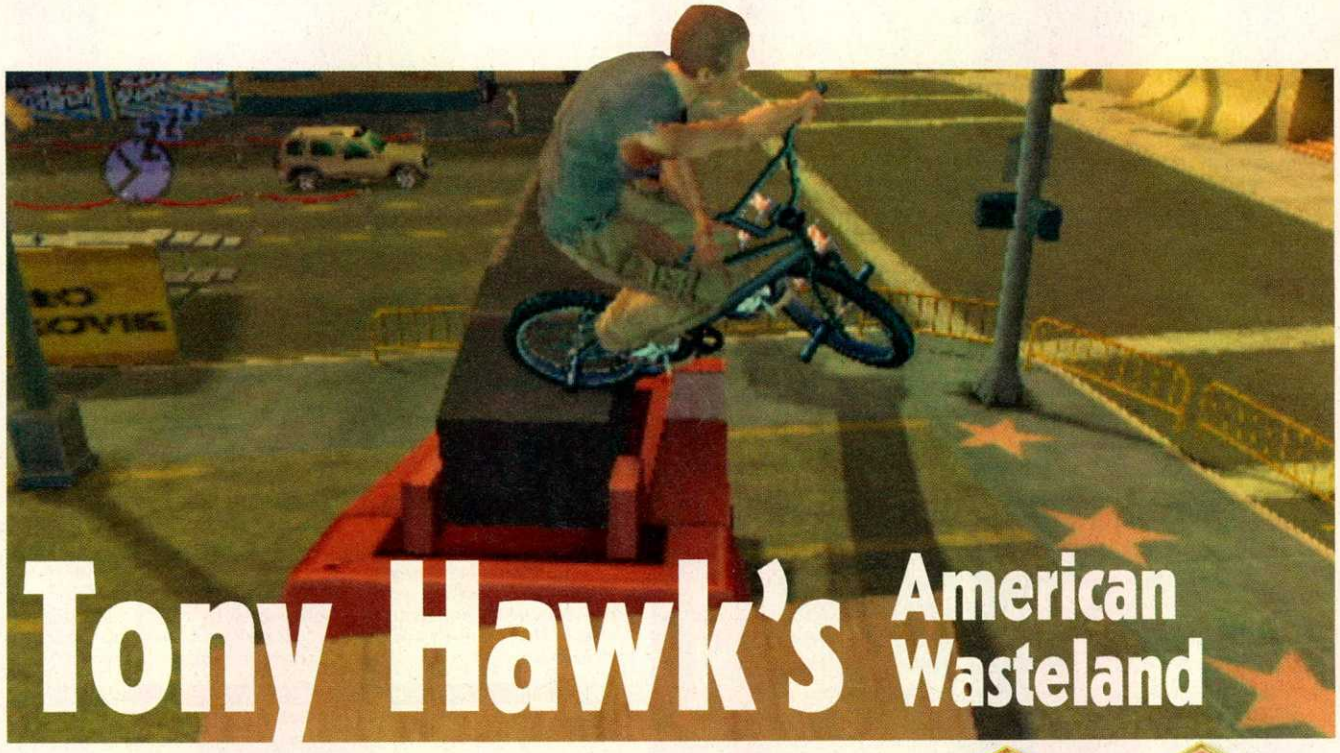
Übersichtliches Controller-Layout. Spidey lässt sich gut und unkompliziert steuern.

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	70%	– %	**80%**

Cool präsentierter Videospiel-Comic. Mit mehr Feintuning wäre der Hitstempel drin gewesen.



Tony Hawk's American Wasteland

Auch der neueste Teil der beliebten Trendsport-Reihe **überzeugt in fast jeder Hinsicht.**

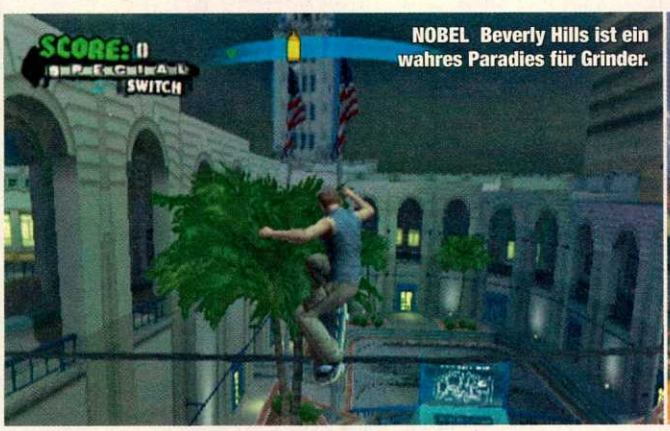
Wer denkt, dass der siebte Teil einer Serie nur wenig Neuerungen mit sich bringen kann, der irrt gewaltig. Nach dem vierten Teil des Skate-Spektakels entschied sich Neversoft, der Serie neues Leben einzuhauchen, indem man am Spielablauf einiges veränderte und das Ganze in einer coolen Story verpackte. Nach *THUG 2* war es nun wieder an der Zeit, am Spiel zu feilen und in *American Wasteland* die besten Elemente von Teil 1 bis 4 und den beiden *Underground*-Titeln verschmelzen zu lassen.

BACK TO THE ROOTS

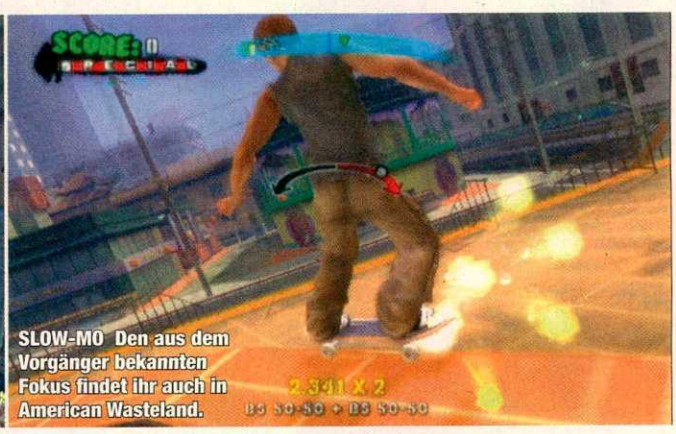
Nachdem im letzten Teil das Skaten durch die schrägen Vögel der Jackass-Crew und zahlreiche skate-fremde Aufgaben in den Hintergrund gedrängt wurde, geht es diesmal wieder mehr um den Sport auf den Brettern mit den vier Rollen. Das BMX-Feature mit den zahlreichen BMX-spezifischen Aufgaben bietet dem Spieler darüber hinaus noch ein Spiel im Spiel, das im Gegensatz zu den Rasenmäher- oder Bullriding-Ausrutschern des Vorgängers auch sehr gut zu einem Trendsport-Titel passt und technisch dank der Erfahrung mit *Matt Hoffmans Pro BMX* ansprechend umgesetzt wurde. Aber nicht nur vom Gameplay her besinnt sich *American Wasteland* auf die Wurzeln. Die stylische 80er-Jahre-Atmosphäre wird grafisch und akustisch hervorragend umgesetzt und besitzt ihren eigenen Charme, den man beim Vorgänger ein wenig vermisste. Tricktechnisch kommen Old-School-Freunde voll auf ihre Kosten: klassische Moves wie der Natas-Spin wurden gewaltig aufgemotzt und durch Tricks wie Bert-Slides oder One-Foot-Grinds ergänzt.

LADEFREIE ZONE

Stundenlang Skaten ohne Ladezeiten? Kein Problem – im Story-Modus rollt ihr nicht durch Levels, die einzeln geladen werden, sondern durch eine Stadt, in der ihr euch frei von einem Stadtteil zum anderen bewegen könnt. Beim Wechsel fahrt ihr durch grafisch weniger aufwendige Bereiche, während die Konsole den nächsten Stadtteil lädt. Dies ist mit Rucklern verbunden, die den Spielfluss zum Glück nicht stören. Auch wenn es auf den ersten Blick so scheinen mag, als könne eine einzige Stadt kaum die Abwechslung der zahlreichen internationalen Locations der Vorgänger bieten, unterscheiden sich einzelne Stadteile wie zum Beispiel das sonnige Beverly Hills, die heruntergekommene Downtown oder das chinesische Viertel stark voneinander. In jedem Viertel gibt es neben einem Klamotten- und Skateboard-Laden noch einen Bus, der den Spieler schnell durch die City chauffiert. An den Skate-Läden nehmt ihr an Challenges teil, bei denen ihr die Stats eures Skaters verbessern könnt. In den Straßen warten eine Men-



NOBEL Beverly Hills ist ein wahres Paradies für Grinder.



SLOW-MO Den aus dem Vorgänger bekannten Fokus findet ihr auch in American Wasteland.

OLD-SCHOOL Der Natas-Spin wurde durch coole Tricks wie den Natas-Spin-Handstand erweitert.

WETTBEWERB In dieser gigantischen Skate-Halle finden Contests statt.

ge Passanten, von denen ihr Aufgaben annehmen könnt, um euer großes Ziel – den ultimativen Skatepark – zu erreichen.

ALLES BEIM ALTEN?

In technischer Hinsicht offenbart *American Wasteland* leider kleine Schwächen. Das Spiel läuft im Story-Modus weder im 50- noch im 60Hz-Modus wirklich ruckelfrei. Besonders stechen dabei die Ruckler in den Übergangsbereichen zwischen den Stadtteilen ins Auge, wenn das Spiel den nächsten Bereich lädt. Diese kleinen Schönheitsfehler lassen sich aber verschmerzen, da sie dem überragenden Gameplay nicht schaden. Die Texturen hingegen sind detailliert, die Animationen werden butterweich dargestellt. Zu hören bekommt der Spieler eine coole Auswahl an Tracks von Vertretern verschiedener Genres wie etwa Greenday, Public Enemy oder Mötley Crüe, die für ein stylisches 80er-Jahre-Flair sorgen. Aber keine Angst – euer Skater ist nicht an den Look dieser Zeit gebunden, sondern kann in den Läden auch zeitgemäß ausstaffiert werden. Geselligen Spielernaturen bietet *American Wasteland* verschiedene Mehrspieler-Modi und im Klassik-Modus sogar einen Coop-Modus. Somit lässt auch der neueste Teil der Serie keine Wünsche offen und überzeugt abgesehen vom Ruckeln auf ganzer Linie. Saubere Arbeit, Neversoft!

THOMAS EDER

SKATE-RANCH Hier landen die Skatepark-Teile, die ihr euch in den Missionen verdient.

DETAIL-CHECK TONY HAWK'S AMERIC...

Die 80iger hatten es doch drauf

Mit jedem neuen Teil gelang es Neversoft, den Vorgänger-Titel zu übertreffen. Diesmal auch?

TONY HAWK'S AMERICAN ...

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Gewohnt geniale Steuerung!
Neuerungen: Keine Ladezeiten, BMX, eine Menge neue Tricks.
Levels: 155 Missionen in 9 Stadtteilen und 6 klassischen Stages

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Außer Rucklern im Story-Modus, die sich nicht negativ auf das Gameplay auswirken, gibt es keinen Anlass zur Kritik. Beeindruckend sind die fehlenden Ladezeiten im Story-Modus.
Sound: Musikalische Zeitreise in die 80er Jahre. Ob Rock, Hip-Hop oder vor allem Punk – die Musikauswahl ist sehr stylisch.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Vorbildliche Steuerung
Neuerungen: Focus, Wurfgeschosse, Freak-Out und zahlreiche Tricks.
Levels: Auf 8 Orte verteilen sich 27 Kapitel mit 129 Aufgaben.

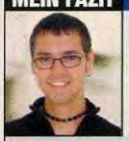
TECHNIK ★★★★½

Grafik: Bis auf den Splitscreen-Modus durchgehend superflüssig und weitgehend frei von Rucklern. Im Gegensatz zum Nachfolger werden sämtliche Levels einzeln geladen.
Sound: Gelungener Mix aus Rock, Alternativ, Klassikern und Hip-Hop – da ist für jeden Geschmack etwas mit dabei.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Im direkten Vergleich verhindern die Ruckler eine bessere Bewertung des neuesten Teils. In Hinsicht auf Inhalt und Gameplay ist American Wasteland gegenüber THUG 2 mindestens ebenbürtig, doch die nicht tadellose Technik macht der Traumwertung einen Strich durch die Rechnung.

MEIN FAZIT SUPER



Udo Crnjak schwelgt in Erinnerungen.

Nach anfänglicher Skepsis konnte mich *American Wasteland* in seinen Bann ziehen. Als Fan der Reihe seit dem ersten Teil freute ich mich besonders über den Klassik-Modus und als Freund des Rollbrettsports über das coole Szenario sowie zeitgenössische Tricks und die zahlreichen Legenden, die den Sport in den 80ern und 90ern prägten. *Tony Hawk's American Wasteland* legt den Fokus dorthin zurück, wo er hingehört: aufs Skaten.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga grindet wie ein Weltmeister.

Tony Hawk ist genial wie immer, keine Frage. Der Fokus auf die 80er Jahre ist zudem eine willkomene Abwechslung und wer mal keine Lust hat, nur mit dem Skateboard durch die Stadt zu heizen, nimmt sich einfach das BMX-Bike. Schade ist, dass das Spiel doch ab und zu ins Ruckeln gerät. Sonst hätten wir ohne zu Zögern eine noch höhere Wertung gezückt. Für alle Trendsportfans führt trotzdem kein Weg am neuen *Tony Hawk* vorbei.

TEST

AMERICAN WASTELAND

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Neversoft
Speichern:	13 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic 2

Internet: **www.activision.de**

Spieler: 1- 2	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Cooles Szenario
- ⊕ Story und Klassik-Modus
- ⊕ Kein Laden im Spiel
- ⊖ Ruckler im Story-Modus

CONTROLLER CHECK STANDARD

Genial wie eh und je: Ob zu Fuß, auf dem Board oder dem BMX – ihr habt ihr immer die volle Kontrolle.

STEUERUNG 87%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	87%	88%	90%

Stylisches Skateboard-Spektakel, das trotz Schönheitsfehler voll und ganz überzeugt.

Fire Emblem
Path of Radiance

N-ZONE HIT

Die Ritter der Taktikrunde salutieren zum Test!

Jahrzehntelang lieferten sich die sieben Königreiche des Kontinents Tellius erbitterte Fehden, die zwischen den Menschen des Landes und ihren tierähnlichen Mitbürgern ausgetragen wurden. Als eines der Herrschaftsgebiete plötzlich militärische Truppen nach Crimea schickte und die königliche Familie tötete, war es um jegliche Bemühungen, eine friedliche Lösung zu finden, geschehen. Auf der bis dato versteckt gehaltenen Prinzessin von Crimea lastet nun die alleinige Verantwortung. Damit der Prinzessin nichts zustößt, soll Ritter Ike sie in einen Nachbarstaat eskortieren, wo sie auf Verbündete im Kampf gegen die Widerständler hofft – der Auftakt zu einem rundenbasierten Strategie-Rollenspiel mit über 28 Kapiteln.

AUS GUT MACH BESSER

Nach dem stimmig inszenierten Render-Intro im Comicstil macht ihr euch mit der neuen Kämpferriege vertraut. Diese ist, wie auch die komplette Story, völlig unabhängig von den bisherigen Teilen und ermöglicht daher auch Anfängern einen unkomplizierten Einstieg. Von eurer Tutorin Anna lernt ihr zunächst wichtige Grundlagen der Spielmechanik. Fortgeschrittene Spieler können diese Einführung gerne überspringen; für Serienprofis steht sogar ein dritter Schwierigkeitsgrad zur Auswahl. Spielerische Quantensprünge gegenüber den GBA-Versionen dürfen Kenner aber nicht erwarten. Wie gehabt, manövriert ihr eure Soldaten mit einem Cursor durch die Hoheitsgebiete und bekämpft Widersacher anhand der bekannten Waffenzirkel: Schwert schlägt Axt, Lanze übertrumpft Schwert und Axt besiegt Lanze. Der Magiezirkel funktioniert nach ähnlichen Grundsätzen. Vorangetrieben wird die Story – abgesehen von vereinzelten Renderesequenzen – in klassischer Textform. Häufig unterhalten sich sogar drei Manga-Ritter untereinander auf dem Bildschirm, was den Dialogen zusätzliches Tempo verleiht. Wird ein eigener Charakter besiegt, gilt dieser unwiederbringlich für den Rest des Spiels als tot. Die Motivation ist dadurch immens, einen Abschnitt ohne menschliche Verluste zu beenden.

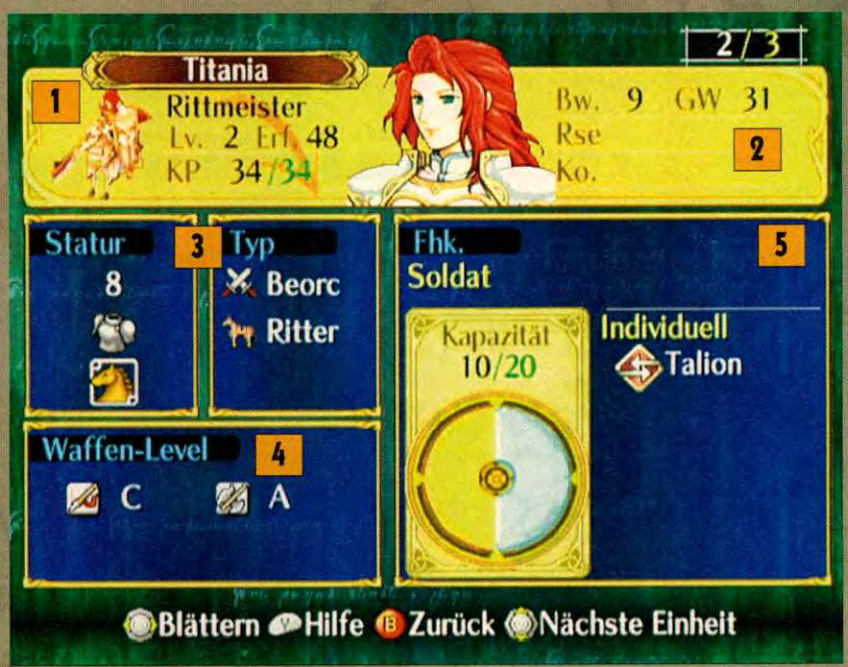
Viele Menüpunkte wurden stark erweitert (siehe Info-Kasten) und Feinheiten hinzugefügt – etwa Spezial-EP, die nach einer siegreichen Schlacht auf andere Recken verteilt werden dürfen. Dadurch können schwache Einheiten leichter aufgelevelt werden und der Umweg zu Arenen und Türmen, wie es im zweiten GBA-Teil noch nötig war, entfällt. Wunderschön gezeichnete Charaktere, eine epische Soundkulisse, verbesserte KI und die verzweigte Story machen die etwas detailarmen Landschaften wett.

CHRISTOPH KRAUS

INFO DER CHARAKTERBILDSCHIRM IM DETAIL

Strategie mit Rollenspiel-Charakter

Fire Emblem: Path of Radiance ist ein Strategie-Titel mit gigantischem RPG-Anteil. Wir zeigen euch, welche Informationen die Charakterseite des dreiseitigen Statusmenüs bereithält:



1 CHARAKTER-DATEN: Dargestellt sind der Name der Figur, sein momentaner Level (basierend auf den Erfahrungspunkten) sowie die Kraftanzeige.

2 ERGÄNZENDE DATEN: Der Bewegungsradius kann hier abgelesen werden, außerdem ist das beim „Stoß" entscheidende Gewicht des Kämpfers zu sehen. Darunter werden die geretteten Einheiten und der Gesundheitsstatus angezeigt.

3 STATUR/TYP: Jeder Kämpfer bekommt einen Wert für seine Statur zugeteilt, der u.a. auf seinem Gewicht basiert. Außerdem ist die Art der Rüstung zu sehen sowie der Posten. Rechts daneben wird die Art der Bewaffnung gezeigt.

4 WAFFEN-LEVEL: Hier sind die Waffen zu sehen, die der Charakter anlegen kann. Eine Skala gibt dabei an, wie effizient der Kämpfer mit Lanzen, Äxten und Schwertern umgehen kann.

5 FÄHIGKEIT/KAPAZITÄT: Im Lauf des Abenteuers wächst die Kapazitätsanzeige, sodass der Held dadurch individuelle Fähigkeiten erlernt – etwa das Ausführen von zwei Zügen hintereinander.

SÄBELRASSELN Das GC-Kampffenster hält deutlich weniger Infos bereit.

SCHANDMAUL Die Dialekte passen exzellent zum jeweiligen Charakter.

RASENSCHACH Auch das optional zuschaltbare Gitternetz ist ein Novum.

NEU Auf einen Blick fasst ihr Reichweiten mehrerer Gegner zusammen.

DETAIL-CHECK **FIRE EMBLEM: PATH OF ...**

Feuriger Zweikampf

Taktische Schwertkämpfe unterwegs oder zu Hause?

FIRE EMBLEM: PATH OF ...

UMFANG ★★★★★

Story: Der Herrscher von Daein überfällt das angrenzende Gebiet Crimea. Ike soll nun die Prinzessin nach Gallia führen, um dort Kriegsverbündete zu gewinnen.
Missionen: Mehr als 28 Kapitel, die teilweise in Unterkapitel untergliedert sind.

FEATURES ★★★★★

Kampfbildschirm: Halbflexibel, 4 Zoomstufen. Charakterwerte in externem Menü.
Aufleveln: Nur während des Spiels
RPG-Anteil: Sehr hoch. Neu sind Spezial-EP, Kapazitäten und Biorhythmus-System.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

FIRE EMBLEM: THE SACRED ...

UMFANG ★★★★★

Story: Anderer Kontinent, ähnliches Schicksal: Zwei Nachbarkönigreiche geraten in eine Auseinandersetzung, als Renais plötzlich in Grado einmarschiert.
Missionen: 20 Kapitel, außerdem gibt es einen alternativen Handlungsstrang.

FEATURES ★★★★½

Kampfbildschirm: Starr, dafür sind alle Statuswerte übersichtlich ablesbar.
Aufleveln: Auch außerhalb in Türmen
RPG-Anteil: Hoch. Charaktere erhalten EP und nehmen Einfluss auf die Geschichte.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: The Sacred Stones fällt aufgrund gekürzter RPG-Elemente und der systembedingt schwächeren Technik gegenüber Path of Radiance ab. Der GameCube-Ableger setzt im Genre neue Akzente.

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak levelt sich auf.

Fire Emblem: Path of Radiance erfindet das Genre nicht neu, sondern zielt mit zahlreichen neuen Spielelementen und Menüoptionen eher darauf ab, das Spielgefühl zu intensivieren und noch tiefgründigere Details hinzuzufügen. Die Story-Gewichtung ist ähnlich wie auf dem Game Boy Advance, ohne technisch besonders spektakulär zu wirken. Anfänger dürfen auch diesmal bedenkenlos zugreifen, da die Story keinerlei Vorkenntnisse verlangt.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga taktiert mal wieder.

Nachdem ich die Vorgänger für den Game Boy Advance förmlich verschlungen habe, ist die GameCube-Fassung wie ein verfrühtes Weihnachtsgeschenk. Klasse, dass man am unverwüstlichen Spielprinzip nichts geändert hat! Detailverbesserungen wie der höhere Rollenspielanteil, übersichtlichere Kämpfe und das einfachere Aufleveln meiner Helden fügen sich prima in das Konzept ein. Trotz schlapper Optik unbedingt zugreifen!

TEST

FIRE EMBLEM: PATH ...

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Speichern:	19 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **4. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Dank Tutorial leichter Einstieg
- ⊕ Fulminanter RPG-Anteil
- ⊕ Nerviges Arena-Aufleveln entfällt
- ⊖ Reizt Hardware nur bedingt aus

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Fast identisch mit den GBA-Versionen. Per Knopfdruck lässt sich eine praktische Hilfe anzeigen.

STEUERUNG 89%

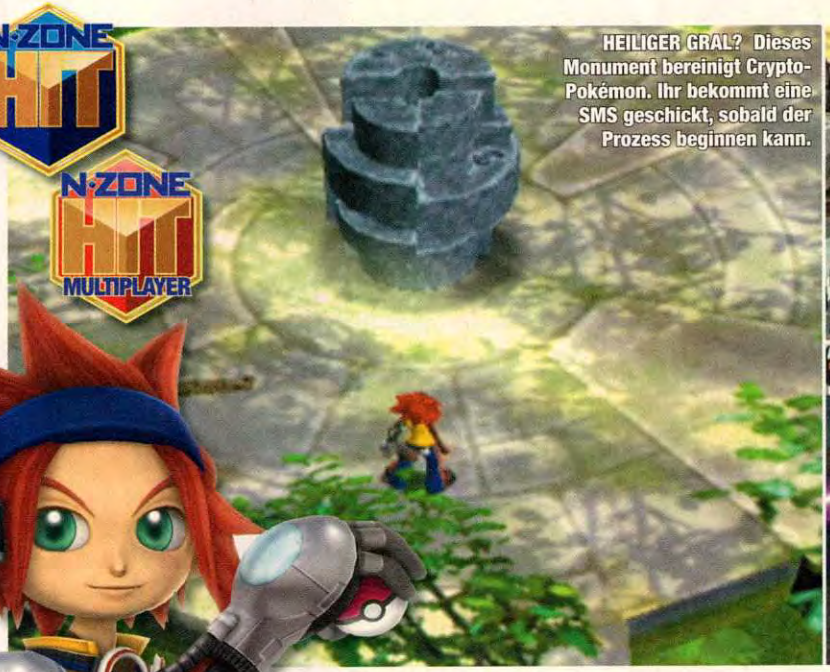
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	85%	–%	**90%**

Auch mangels Konkurrenz **ein Pflichttitel für alle**, die ritterliches Gameplay und Atmosphäre schätzen.

Pokémon XD
Der dunkle Sturm

Nur die Liebe zählt: Brecht alle versiegelten Pokémon-Herzen!



HEILIGER GRAL? Dieses Monument bereinigt Crypto-Pokémon. Ihr bekommt eine SMS geschickt, sobald der Prozess beginnen kann.

RÄUBERPACK Die bösen Jungs der Crypto-Organisation warten auf eine Abreibung.

ANNIURSA Wer seine Pokémon liebgewonnen hat, gibt ihnen Kosenamen.

Der Herbst lässt nicht nur ein laues Lüftchen über das Land wehen, sondern bringt endlich auch den dunklen Sturm in die Laufwerke der GameCube-Besitzer. Im neuesten Pokémon-Abenteuer von Genius Sonority, die bereits mit dem Vorgänger *Pokémon Colosseum* für Furore sorgten und derzeit am DS-Knobler *Pokémon Torouze* basteln, schlüpft ihr erneut in die Rolle eines Jungen, auf dessen Schultern das Schicksal von Orre lastet. Worauf wartet ihr? Krallt euch alle Crypto-Pokémon!

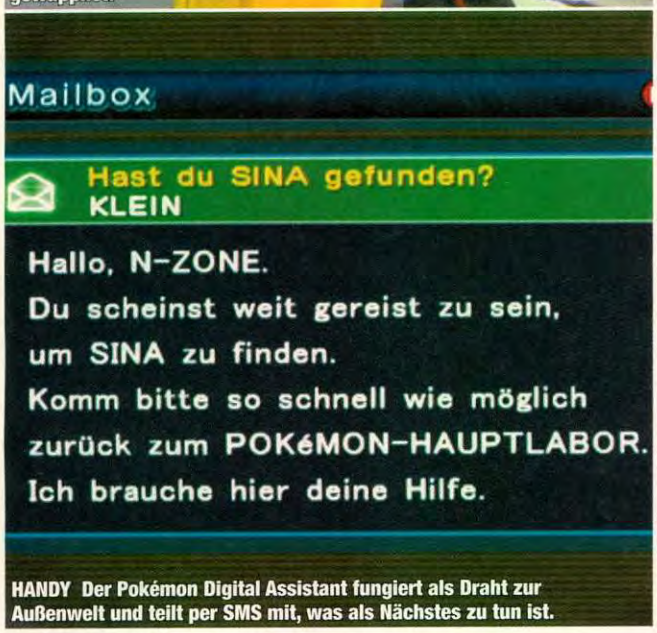
DÉJÀ-VU

Im Gegensatz zu den klassischen Pokémon-Rollenspielen für den Game Boy erkundet ihr in *Pokémon XD* keine zusammenhängende Landschaft, sondern besucht in linearer Abfolge zahlreiche in sich abgeschlossene Gebiete. Häufig müsst ihr in frühere Regionen zurückkehren, um dort Gespräche einzuleiten und damit die Handlung voranzutreiben. Die Story greift auf Altbekanntes zurück, denn erneut treibt eine schurkische Crypto-Organisation ihr Unwesen: Die Bösewichter sind dabei, ein düster gesinntes Exemplar des Flug-Pokémons Lugia zu erschaffen und die Herzen harmloser Pokémon zu versiegeln, um sie zu gehorsamen Kampfmaschinen abzurichten. Ziel der Bande ist es, wie sollte es anders sein, die Weltherrschaft an sich zu reißen!

RÜCKBLENDE

Bei den dunklen Crypto-Wesen handelt es sich um Pokémon, die mit speziellen Attacken gegen Otto Normal-Pokémon antreten. Zu erkennen sind die seelenlosen Viecher an einer funkelnden Aura, die sie während des Kampfes umgibt, sowie am Zusatz „+" in der Levelanzeige. Um die Crypto-Pokémon aus den Klauen der Gangsterorganisation zu befreien, bedient ihr euch eines speziellen „Aura-Readers". Dieses Gadget alarmiert euch, sobald ein Crypto-Pokémon die Arena betritt. Schnappen könnt ihr diese Exemplare aber wie gewohnt erst dann, wenn ihr sie zuvor mit Angriffen eurer sechs Team-Pokémon schwächt. Auch die bekannten Statuszustände wie Paralyse oder Frost können euch beim Krallen dieser Viecher behilflich sein. Allerdings ist die Prozedur selbst dann noch nicht abgeschlossen, sobald ihr die Pokémon per Krallball geschnappt habt. Gefangene Crypto-Monster müssen zunächst bereinigt werden, bevor sie voll einsatzbereit sind. Dies

SCHWERE LAST Dank Krallmaschine und Aura-Reader seid ihr bestens gewappnet!



HANDY Der Pokémon Digital Assistant fungiert als Draht zur Außenwelt und teilt per SMS mit, was als Nächstes zu tun ist.

geschieht, indem ihr sie häufig in Kämpfe schickt oder sie bei Teameinsätzen mitnehmt. An einem geheimnisvollen Felsen erhalten die Monster letztlich ihre Erfahrungspunkte und Attacken zurück und entwickeln sich mit etwas Glück eine Evolutionsstufe weiter.

AUSUFERND

Im Laufe des umfangreichen Soloabenteuers sammelt ihr neuerdings 50 so genannte Pokémon-CDs, die jeweils einen Kampf mit vorgegebenen Bedingungen repräsentieren. Im Falle eines Sieges werdet ihr mit wertvollen Items belohnt – etwa mit Ultrabällen oder einem Säckchen Pokédollars. Echte Pokémaniacs wird es freuen, dass es wieder die Möglichkeit gibt, die trainierten Monster aus den Editionen *Rubin*, *Saphir*, *Blattgrün*, *Feuerrot* und *Smaragd* per GameCube-Linkkabel in *Pokémon XD* zu transferieren (Achtung: Der DS unterstützt den Datenaustausch leider nicht!). Zudem könnt ihr mit nur einem Controller hitzige Multiplayer-Gefechte austragen. Das ist zwar nur halb so spaßig, da der zweite Trainer mit computergenerierten Pokémon vorlieb nehmen muss, aber eine gelungene Beigabe sind die Duelle allemal. Technisch macht *Pokémon XD* einen durchwachsenen Eindruck: Die Charaktermodelle wirken aus der Nähe betrachtet polygon- und detailarm, dafür sind die Lichteffekte (umherwirbelnde Staubpartikel, Hitzeflimmern, etc.) allesamt klasse. Pokémon-Fans werden sich in der „Xtra-Dimension" rasch heimisch fühlen – und dies ist trotz weniger Neuerungen die Hauptsache!

CHRISTOPH KRAUS

DETAIL-CHECK POKÉMON XD

Scharfe(s) Pokémon-Krallen

Die kolossalen Monster aus der Xtra-Dimension suchen den GameCube heim. In welchem Spiel krallt es sich besser?

POKÉMON XD

EINZELSPIELER-MODUS ★★★★½

Story: Die Crypto-Organisation betreibt Forschung mit einem düsteren Lugia, um es als Kampfmaschine zu missbrauchen und die Welt zu erobern.
Krallbare Pokémon: Mehr als 80, darunter zwei brandneue.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★½

Es dürfen Monster aus *Feuerrot*, *Blattgrün*, *Rubin*, *Saphir* und *Smaragd* übernommen werden, zudem kann ein schneller Kampf mit vorgegebenen Viechern mit nur einem Controller bestritten werden.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

POKÉMON COLOSSEUM

EINZELSPIELER-MODUS ★★★★

Story: Beinahe identisch: Eine Verbrecherbande manipuliert die Herzen der Pokémon, um sie für finstere Zwecke ein zusetzen. Schauplatz ist ebenfalls Orre.
Krallbare Pokémon: Insgesamt 50, davon zwei bis dato unfangbare.

MEHRSPIELER-MODUS ★★★★

Jeder Teilnehmer benötigt einen Game Boy Advance, das Linkkabel sowie die *Rubin*- oder *Saphir*-Edition, um mit seinen eigenen Pokémon gegen die seiner Freunde anzutreten.

GESAMTWERTUNG ★★★★

Unterschiede zwischen den beiden Versionen sind auf den ersten Blick marginal, doch dank einer höheren Anzahl an fangbaren Pokémon und des verbesserten Mehrspieler-Modus erleben Pokémon-Kenner diesmal ein noch fetteres Abenteuer.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
schnallt sich den Aura-Reader auf.

In *Pokémon XD: Der dunkle Sturm* wurden Handlung, Setting und Technik im Vergleich zu *Pokémon Colosseum* nur unerheblich verändert. doch trotzdem hat mir das neue Rollenspiel sehr gut gefallen. Dies liegt nicht zuletzt an der gewohnt hohen Motivation, möglichst alle Crypto-Pokémon zu fangen, und an den zahlreichen Details, die der GBA nicht hergibt. Wer erneut auf Beutezug gehen möchte, ist trotz hoher Linearität hervorragend bedient.

TEST
POKÉMON XD

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Genius Sonority
Speichern:	43 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2, 4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **18. November**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ **Hoher Spielumfang**
⊕ **Abwechslungsreiche Gebiete, ...**
⊖ **... die nicht ineinander überfließen**
⊖ **Recycelte Story**

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
verbündet sich mit Lugia.

Nur auf der Heimkonsole lassen sich Pokémon-Kämpfe so brillant darstellen, wie man es in *Pokémon XD* erlebt. Neben der effektvollen Grafik sticht besonders der hohe Spielumfang hervor, der dank der über 80 Monster noch länger an den Fernseher bannt. Wer will, zieht mit nur einem Controller gegen Freunde in die Schlacht – ich favorisiere allerdings weiterhin die hardwareaufwendigen Kämpfe mit meinen eigenen Pokémon!

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Unkomplizierte Steuerung mit minimaler Tastenbelegung, leider ohne analoge Präzision.

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	85%	88%	**89%**

Lineares Rollenspiel
mit den Knuddelmonstern, das Fans im Winter an den Bildschirm fesseln wird!

KNALL IM ALL Ihr zerbröselt mit dem kleinen Fighter große Legobrocken.

DROIDEKAS Schlagt sie mit ihren eigenen Lasersalven.

LEGO Star Wars Das Videospiel

Die Macht ist stark in den kleinen Klötzchen!

Was passiert, wenn man eine kultige Science-Fiction-Reihe mit dänischem Kinderspielzeug mischt und aus der gelungenen Mixtur ein Videospiel macht? Das Ergebnis heißt *LEGO Star Wars* und dürfte nicht nur Fans der bunten Klötzchen begeistern, denn was Eidos hier aus den unendlichen Weiten der Galaxis zaubert, ist mutig und innovativ zugleich.

FÜHLE DIE MACHT

LEGO Star Wars macht einen geschichtlichen Rundumschlag durch die Episoden I bis III. Ihr bestreitet das Podrennen auf Mos Espa, landet auf Coruscant oder kämpft gegen Lord Grievous – jede wichtige Szene wurde ins Spiel integriert. Die Umgebungen sind dabei sehr detailliert und schaffen durch wunderschöne Spiegelungen, herabfallende Blätter oder gelungene Wassereffekte jede Menge Atmosphäre. Fahrzeuge, Figuren und sogar ganze Raumkreuzer sind dabei allesamt aus Legosteinen modelliert und wecken nostalgische Gefühle, die an vergangene Kindertage erinnern. Aber auch spielerisch ist das Lego-Thema toll umgesetzt: Lasersalven werden mit dem Lichtschw ert returniert, während ihr in der nächsten Sekunde Phantomroboter an die Wand schleudert, die witzig animiert in ihre Einzelsteine zerfallen. Die Macht ist mit euch und hat noch eine ganz andere Aufgabe: Leuchtende Legosteine könnt ihr beeinflussen – eine kleine Handbewegung und schon schweben die Teilchen durch die Luft und ebnen neue Wege oder öffnen versteckte Kammern. Die verschiedenen Charaktere des Universums sind witzig in Szene gesetzt und bringen verschiedene Fähigkeiten mit: Qui-Gon benutzt die bereits erwähnte Macht, Jar Jar Binks springt höher als die Jedis und Prinzessin Amidala benutzt Enterhaken.

IRRWITZIG UND GEHALTVOLL

Okay, *LEGO Star Wars* ist nicht sonderlich schwer, es überzeugt aber durch die tolle Atmosphäre und die gehörige Portion Humor, die beispielsweise ersichtlich wird, wenn selbst die Sandleute beim Podrennen aus Legofiguren bestehen und auf euch feuern. Gebt den Steinen eine Chance und rettet die Galaxis, die Macht wird es euch danken!

SASCHA DOWIDAT

MACHT Schleudert Gegner einfach durch die Gegend!

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
spielt wieder mit Legosteinen.

Anfangs erntete die Idee wohl nicht mehr als ein müdes Lächeln, aber Eidos' Mut wurde belohnt. Die Mischung der bunten, kleinen Steinchen mit dem Sciene-Fiction-Epos ist mehr als genial, denn die Atmosphäre ist dank liebevoller Figuren und Details fantastisch. Obwohl alle drei Episoden gespielt werden können, verlängert das die Spieldauer kaum, denn selbst die drei Teile sind viel zu schnell zu Ende. Ein spaßiges und kurzweiliges Science-Fiction-Abenteuer, das euch begeistern wird.

TEST

LEGO STAR WARS ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Traveller's Tales
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.eidos.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **18. November**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ Wunderschöne Spielumgebungen
- ⊕ Symbiose aus Lego und Star Wars
- ⊕ Witzige Präsentation der Figuren
- ⊖ Zu wenig Umfang

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Machtspiele im Universum gehen flüssig von der Hand und geben jederzeit die volle Kontrolle.

STEUERUNG 83%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	82%	82%	80%

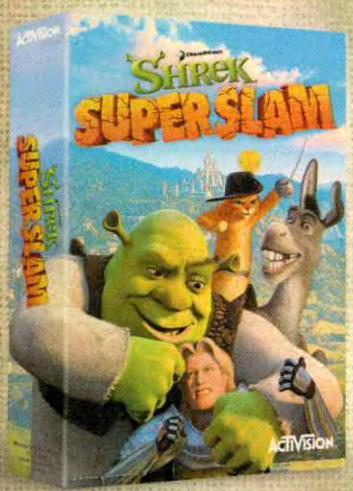
Stein auf Stein – **toller Mix zweier Kult-Phänomene**, der leider etwas kurz geraten ist.

SCHNAPP DIR DEINE FREUNDE ... ES GEHT RUND!

GESTIEFELTER KATER | **SHREK** | **ESEL**

SPECIAL MOVES

HYPNO-KATERBLICK | **GRÜNER STURM** | **ESELS STAMPEDE**



www.shreksuperslam.de

DREAMWORKS
SHREK
SUPER SLAM

Zeig es deinen Gegnern als einer von 20 coolen Charakteren im Nahkampf für bis zu vier Spieler.

Verteile Slams in 16 komplett zerstörbaren Umgebungen.

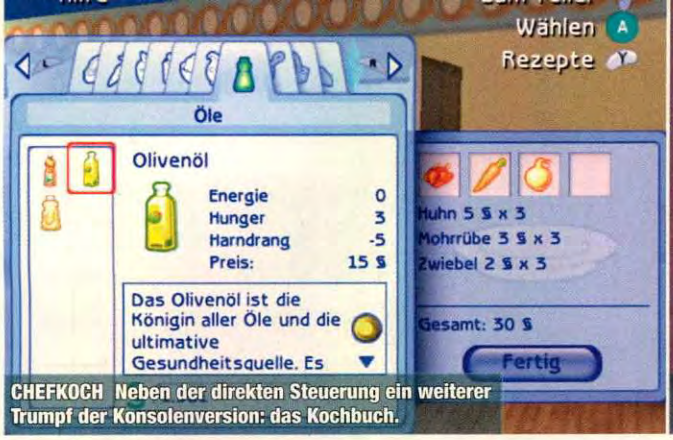
Lass es mit den Spezialtricks jeder Spielfigur und mehr als 20 Waffen und Zaubertränken krachen.

ACTIVISION
www.activision.de

PC DVD ROM | PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | GAME BOY ADVANCE | NINTENDO DS

DREAMWORKS ANIMATION SKG | SHABA GAMES | AMAZE ENTERTAINMENT

Shrek © und © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spiel © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung der Handheld-Versionen durch Amaze Entertainment. Entwicklung der PC-Version durch Lit Gray Matter. Entwicklung der Konsolen-Versionen durch Shaba Games. © 2004 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation" und das PS-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. NINTENDO, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



CHEFKOCH Neben der direkten Steuerung ein weiterer Trumpf der Konsolenversion: das Kochbuch.

MEIN HERZ! Durch Liebesbezeigungen im Wohnzimmer steigt die Kontaktleiste. Ab 40 Punkten habt ihr eine Freundschaft gewonnen.

Die Sims 2

Maxis schlägt ein neues Kapitel der **unendlichen Sims-Geschichte** auf – nie war es schöner, Gott zu sein!

Ihr habt die Wahl: Konventioneller Modestil oder schrilles Outfit? Schüchternes Mäuschen oder Partytiger? Nach dem recht gelungenen *Sims*-Spin-off *Die Urbz* schneidert ihr euch wieder einmal einen Charakter nach eigenen Vorlieben zurecht und bezieht mit eurem Alter Ego anschließend eine Rambazamba-WG. Ob die Erleichterung auf der Toilette oder der morgendliche Heißhunger – der Spieler trägt Sorge dafür, dass die acht Zufriedenheitsleisten seines Sims nicht in den roten Bereich absinken. Den Weg zum Kühlschrank, Fernseher oder Liebesnest weist ihr eurem Wunschcharakter dabei entweder wie gewohnt über einen Cursor oder ihr steuert ihn alternativ (und deutlich präziser!) direkt mit dem linken Analogstick. Wer durch eifriges Zureden und Flirten Bekanntschaften eingeht oder Freunde ehelicht, die des Öfteren zu Gast sind, kann sie fortan auch kontrollieren. WG-Mitbewohner dürfen ebenfalls gesteuert werden – für den Spieler wird es zeitweise richtig stressig!

WÜNSCH DIR WAS

Jeder Sim hat natürlich auch Wünsche: der Partyfan beispielsweise versammelt gerne eine Meute fremder Menschen um sich, was dem Nachwuchsakademiker hingegen völlig schnuppe ist. Erfüllt ihr die Wünsche eures Sims und lasst den Kochbegabten etwa einen schmackhaften Braten für seine WG brutzeln, bekommt ihr Laufbahnpunkte gutgeschrieben, mit denen neue Kaufobjekte freigeschaltet werden. So hievt ihr nach und nach über 350 Objekte in euer Haus und schafft ein angenehmes Ambiente. Das wiederum macht sich bei der Jobsuche bemerkbar – denn nur wer gut gelaunt ist, leistet ordentliche Arbeit. Der Mehrspieler-Modus für zwei WG-Bewohner wurde sehr gut eingebunden und spielt sich weitaus flüssiger als im Vorgänger. In technischer Hinsicht rangieren alle drei Heimkonsolen-Versionen auf hohem Niveau. Leider hat sich spielerisch seit *Die Sims brechen aus* nur wenig getan. Fans werden trotzdem ihre Freude am Simsen haben!

CHRISTOPH KRAUS

MIEF Da hilft auch kein Deo mehr: Ab in die Dusche! Wie wär's außerdem mit einer Putzhilfe?

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak kriegt alle rum.

Wenn es im wahren Leben doch auch so einfach wäre: Da hat man *Die Sims 2* keine Viertelstunde gespielt und schon findet man sich als Bräutigam auf dem Bildschirm wieder. Auf manches der Alltags-Sim könnte ich dagegen verzichten – wenn ich den Abwasch machen oder Toiletten reinigen möchte, dann finde ich in meiner eigenen Wohnung Arbeit genug! Trotzdem: Für Fans der Vorgänger ist *Die Sims 2* eine grandiose Fortsetzung mit einer Steuerung, die perfekt auf Konsolen-Controller zugeschnitten ist.

TEST
DIE SIMS 2

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis
Speichern:	147 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **3. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Endloses Gameplay
- ⊕ Direkte Charaktersteuerung
- ⊖ Berufe nicht selbst ausübbar
- ⊖ Verhältnismäßig wenig Neues

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Die direkte Steuerung ist sehr komfortabel und funktioniert selbst bei kleinen Gegenständen präzise.

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	83%	82%	**83%**

Maxis' virtuelle Seifenoper bietet enorm viele Freiheiten und wird Fans der Serie begeistern.

EGGBALL Yoshi zeigt einen Spezialschlag und pfeffert den Ball um die Ecke.

MISSION IMPOSSIBLE? Für Spezialaufgaben winken Sterne.

Mario Superstar Baseball

Erst ein Strike und dann ein **bombiger Home Run!**

Totenstille im Dschungel von Donkey Kong – Peach lauert an der dritten Base, Mario steht hochkonzentriert zum Schlag bereit. Der gepfefferte Wurf von Dixie hat es in sich, aber Mario holt aus, zieht den Schläger kraftvoll nach vorne und der Ball zischt pfeilschnell Richtung Stadionbegrenzung – Hooooomerun, die Menge tobt, das Stadion bebt, das sind zwei Punkte und damit der Sieg für die Mario Sunshines.

Nachdem Mario erfolgreich den Golfschläger geschwungen und auf dem Tennisplatz famose Schmetterbälle gezeigt hat, widmet sich der dickliche Italiener der in Deutschland nicht ganz so populären Sportart Baseball. Schnappt euch einen Kapitän, wahlweise Mario, Princess, Wario, Yoshi oder Donkey Kong und führt euer Team zum Sieg gegen – wie könnte es anders sein – „Obersportskanone" Bowser.

EIN FAST PERFEKTER HOMERUN

Selbst wer Baseball nicht kennt, wird sich schnell zurechtfinden, ist das Gameplay doch sehr einsteigerfreundlich gehalten. Es gibt verschiedene Schlag- und Wurfarten sowie besondere Special-Moves und aufgeladene Schläge und Würfe, die leicht von der Hand gehen. Auch die Koordination von Toad, Prinzessin Peach, Wario und den anderen Einwohnern des Pilzkönigreiches auf dem Baseballplatz ist schnell verstanden. Das ist auch absolut notwendig, denn dort ist meist die Hölle los. In Donkeys Dschungelstadion schwimmen Alligatoren durch den Fluß oder rollen Fässer die Spieler über den Haufen, im Schloßgarten versperren Hecken die Sicht und wer gegen Yoshi spielt, sollte auf Piranha-Pflanzen achten, die Bälle verschlucken.

Nach jedem Spiel rekrutiert ihr neue Spieler, erledigt Minispiele, um euch neue Baseballschläger, bessere Handschuhe oder schnellere Schuhe zu kaufen und versucht das perfekte Team zusammenzustellen.

Mario Superstar Baseball ist einfach, actionlastig und macht besonders zu zweit viel Spaß. Allerdings erreicht es aufgrund der begrenzten Schlagvarianten sowie des exotischen Themas nicht die Stärke eines *Mario Power Tennis*!

SASCHA DOWIDAT

TEURES VERGNÜGEN Solche Hammerschläge kosten Sternenpunkte.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
keucht an der zweiten Base.

Ich habe schon bei der Ankündigung gejubelt und danke Nintendo für den Mut, diesen exotischen Titel in Deutschland auf den Markt zu bringen. Der witzige Story-Modus mit den lustigen Zwischensequenzen, Minispielen und dem leichten taktischen Einschlag durch die verschiedenen Fähigkeiten eurer Teammitglieder gefällt mir hervorragend. Das Spielprinzip ist zwar recht arcadelastig, eignet sich aber gerade deshalb auch für Baseball-Laien hervorragend – mein Lieblingsspiel des Monats!

TEST
MARIO S. BASEBALL

Genre:	American Sports
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	10 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr**
Termin **11. November**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Arcadelastiges Spielprinzip
- ⊕ 32 liebevoll animierte Charaktere
- ⊕ Minispiele und Special Moves
- ⊖ Geringes Schlagrepertoire

CONTROLLER CHECK | STANDARD

Gute Steuerung mit übersichtlicher Buttonbelegung, die nicht nur Einsteiger begeistern wird.

STEUERUNG **85%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
81%	73%	**80%**	77%

Baseball für Einsteiger – bunt, abwechslungsreich und arcadelastig. Zu zweit ein echter Kracher!

ERFAHRUNG Alle Charaktere leveln sich nach oben. Egal, ob sie der Spieler steuert oder nicht.

GEGENWEHR Gerade Comic-Fans kennen viele der stärkeren Gegner bereits.

X-Men Legends II
Rise of Apocalypse

Gut und Böse vereinen sich gegen einen scheinbar übermächtigen Feind!

Comic-Fans ist es nicht unbedingt neu, dass sich Professor Xaviers X-Men und Magnetos zwielichtige Bruderschaft der Mutanten eigentlich spinnefeind sind. Die aktuelle Bedrohung durch den neuen Oberfiesling Apocalypse macht allerdings eine Vereinigung beider Lager nötig, da sonst die Weltordnung völlig aus den Fugen gerät und dann weder die X-Men noch Magnetos Schurken-Mutanten was zu lachen hätten. Bei *Rise of Apocalypse* steht in spielerischer Hinsicht Action ganz klar im Mittelpunkt, wodurch sich der Titel praktisch kaum vom Vorgänger unterscheidet. Der Spieler dirigiert eine Party, bestehend aus vier Charakteren, durch unterschiedliche Umgebungen. Direkt gesteuert wird allerdings nur eine Figur, das übrige Trio wird entweder von bis zu drei Freunden oder von der CPU übernommen. Wie Letztere reagiert, legt man über diverse Parameter zu einem Großteil selbst fest. Dabei ist es vollkommen egal, wer nun Wolverine & Co. Befehle erteilt, der Teamaspekt spielt dabei immer eine große Rolle und kommt vor allem in Boss- oder Zwischengegnerkämpfen besonders zum Tragen. Man kann sich die Kollegen zu Hilfe rufen und so mächtige Combos ausführen. Wird der nächsthöhere Level im Rahmen der Charakterentwicklung erreicht, dürfen vier verschiedene Statuswerte gesteigert und diverse, levelabhängige Spezialfähigkeiten erlernt werden. Inaktive Kameraden leveln übrigens KI-gesteuert mit, zwar nicht so schnell wie die aktiven Helden – aber immerhin. Etwas mickrig im Vergleich zu ähnlichen Spielen sind die Ausstattungsmöglichkeiten der Charaktere. Gerade mal Handschuhe, Panzerung und Gürtel darf man für seine Mutanten-Party aussuchen und anlegen. Während das actionbetonte Spielprinzip unverändert blieb, haben die Entwickler die Optik und den Grafikstil ordentlich überarbeitet. Vor allem Levels und Charaktere sind deutlich detaillierter als im Vorgänger und die Mutantenkräfte sehen teilweise richtig gut aus. Häufige Ruckler hingegen trüben den guten technischen Eindruck, auch wenn sie keine negativen Folgen für das Gameplay haben.

UDO CRNJAK

KRATZBÜRSTE Wolverine ist mit seinen Krallen der geborene Kämpfer.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak macht Wolverine zum Chef.

Man merkt dem Titel durchaus an, dass sich die Entwickler Gedanken gemacht haben. *Rise of Apocalypse* wirkt in spielerischer Hinsicht durch die Detailverbesserungen ausgereifter als der Vorgänger. Besonders erwähnenswert ist der sehr gut gelungene Mehrspieler-Part. Optisch ist zwar ebenfalls ein Schritt nach vorne zu bemerken, der aber durch häufiges und auf Dauer störendes Ruckeln nur bedingt positiv ausfällt. Wem *Baldur's Gate* schon gefallen hat, der kann zugreifen. Comic-Fans sind jedoch im Vorteil.

TEST

X-MEN LEGENDS II

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Raven Software
Speichern:	26 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler: **1-4**	USK-Freigabe: **Ab 12 Jahren**
Termin: **Erhältlich**	Preis: **Ca. € 60,-**

- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Sehr gute Mehrspieler-Ausstattung
- ⊖ Regelmäßig Ruckler
- ⊖ Mittelmäßige deutsche Synchronisation

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Trotz vieler Funktionen sehr gut beherrschbar. Die Doppelbelegung ist etwas unglücklich.

STEUERUNG **82%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	77%	**84%**	83%

Gelungene Fortsetzung. Fans des Comics erleben besondere Hack&Slay-Freuden.

Sonic Gems Collection

Softwarediamanten zum **Schnäppchenpreis?**

Der blaue Sausewind Sonic, Marios ehemals größter Konkurrent, sprintet schon seit längerem auf Nintendo-Konsolen. Wer aber einige seiner früheren Abenteuer nicht kennt, der kann dies jetzt nachholen. Sega packt die Klassiker *Sonic CD*, *Sonic R*, *Sonic The Fighters* sowie die Game-Gear-Spiele *Sonic The Hedgehog 2*, den Flipper *Sonic Spinball*, *Sonic the Hedgehog Triple Trouble*, das Rennspiel *Sonic Drift 2* und die beiden Spin-offs der *Sonic*-Serie, *Tails Skypatrol* und *Tails Adventures*, auf eine Disk.

EIN JUWEL GLÄNZT

Sonic CD ist sicherlich das Glanzstück der Serie, während die Qualität der anderen Klunker doch sehr abfällt. Besonders *Sonic The Fighters* und *Sonic R* sind aus heutiger Sicht antiquiert und langweilig. Dafür könnt ihr zusätzlich die Klassiker *Vectorman 1+2* vom Mega Drive freischalten. Die „Juwelen" sind sicherlich kein Pflichtkauf, aber dank der Quantität und des günstigen Preises besonders für Nostalgiker eine Überlegung wert.

SASCHA DOWIDAT

TEST

SONIC G. COLLECTION

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.sega-europe.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 30,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Die Steuerung wurde gut auf den Game-Cube-Controller übertragen und funktioniert meist problemlos.

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK **47%** | SOUND **56%** | **65%** | EINZEL **64%**

Durchwachsene Spielesammlung alter Klassiker – qualitativ eher enttäuschend.

SONIC THE FIGHTERS **Erschien nur in der Spielhalle.**

SONIC CD **Ein eigenständiges Spiel für das Mega CD.**

Crash Tag Team Racing

Crash siegt durch **clevere Fusionen** auf allen Ebenen!

Oft mal was Neues – nachdem Crash seine ersten Rennerfahrungen und natürlich jahrelanges Hüpftraining hinter sich gebracht hat, kombiniert er jetzt beides zu einem gelungenen Genre-Mix. Crash springt dabei lockerflockig durch einen riesigen Freizeitpark, sammelt fleißig Münzen und sucht die Eingänge zu den unzähligen Rennen. Auf der Strecke ist dann Action angesagt. Ihr driftet durch die Kurven, sammelt verschiedene Extras ein und verbündet euch mit den Gegnern.

CRASH UND CLASH

Befindet sich ein fremdes Kart in eurer Nähe, fusionieren beide per Knopfdruck. Dann steuert ihr das Kart, während der Computergegner mit der Kanone auf andere Fahrzeuge feuert. Bis kurz vor Schluss des Rennens könnt ihr so eine nützliche Koalition eingehen. Im Laufe des Spieles winken schnellere Karts, neue Charaktere und zusätzliche Strecken – langweilig wird es nie. Ein gelungener Genre-Mix, der zum Rasen und Springen einlädt.

SASCHA DOWIDAT

TEST

CRASH TAG TEAM ...

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Radical Entertainment
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.vugames.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **11. November**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Gute Steuerung, an die man sich anfangs erst gewöhnen muss – die dann aber gut funktioniert.

STEUERUNG **81%**

EINZELSPIELER

GRAFIK **77%** | SOUND **72%** | MULTI **77%** | **81%**

Spaßiger Funracer mit gelungenen Jump& Run-Passagen und viel Abwechslung.

IM VISIER **Wir wehren uns mit einer fetten Kanone.**

CLASHING **Die Verschmelzung der Fahrzeuge ist cool.**

Mario Kart DS

Jetzt fliegen die Panzer durchs Netzwerk!

Die Spaßgranate kommt als Online-Rundum-Glücklich-Paket.

Die Motoren heulen auf, während die Zuschauer erwartungsvoll aufs Starterfeld starren. Schelmisch blickt Wario rüber zu Bowser, dessen korpulenter Körper rechts und links über das Kart hinausquillt. Peach macht die letzte Maniküre vor dem Start, während Mario voll konzentriert auf das Umspringen der Ampel wartet. 3-2-1-GO! Luigi rast mit einem Blitzstart an Mario vorbei, während Donkey Kong Bananen mampft und so den Start verpennt. Alle anderen Fahrer sind gut weggekommen und zwischen Toad und Yoshi entbrennt ein heißer Kampf um den zweiten Platz. Von hinten kommt Bowser euphorisch brüllend nach vorne gedüst und rammt mit einem Turbopilz Yoshi von der Piste. Bowser setzt sich in den Windschatten von Luigi und gerade als er zum Überholmanöver ansetzt, lässt der Klempner mit der grünen Mütze eine Bananenschale fallen, der Bowser nicht mehr ausweichen kann und sich so in den Graben kreiselt. Lakitu zeigt die Tafel für die zweite Runde. Donkey Kong hat sich mittlerweile von seinem miserablen Start erholt, pflügt mithilfe eines Unverwundbarkeits-Sterns durch das ganze Feld und räumt nacheinander Shy Guy, Mario und Peach von der Piste. Kurz bevor er Toad von der Strecke rammt, schmeißt dieser mit letzter Kraft einen Tintenfisch, der Donkey von oben bis unten mit Tinte besudelt. Seiner Sicht beraubt, kreiselt Donkey von der Brücke und fällt ins Wasser. Die letzte Runde hat begonnen. Luigi fährt entspannt an der Spitze, während die restlichen Fahrer in kleine Privatfehden verstrickt sind. Kurz vor der Ziellinie winkt Luigi in freudiger Erwartung seines Sieges ins Publikum, als von oben plötzlich ein blauer Panzer herangezischt kommt und den Klempner in einer gigantischen Explosion zum Stoppen bringt. Wario düst unter hämischem Lachen an Luigi vorbei und seinem Sieg entgegen!

BEWÄHRTES GAMEPLAY

So sieht bei *Mario Kart DS* ein typisches Rennen aus. Doch wer denkt, es handelt sich bei *Mario Kart DS* um ein Glücksspiel, der irrt. Wie schon in allen *Mario Kart*-Titeln zuvor, gewinnt der bessere Fahrer. Ausnahmen bestätigen die Regel. Dennoch ist *Mario Kart DS* so einsteigerfreundlich, charmant und lustig wie eh und je. Das Spielprinzip gleicht den Vorgängern und ist rasch erklärt. Die Nintendo-Rasselban-

KUGELWILLI-EXTRA Als Kanonenkugel pflügt ihr durchs Feld und räumt alles aus dem Weg.

EXZELLENT Die Strecken sind extrem abwechslungsreich und bieten ein hervorragendes Streckendesign.

RACHE KANN SÜSS SEIN Im Mehrspieler- und Online-Modus werden die Namen der Kontrahenten über den Karts eingeblendet.

de von Mario über Yoshi bis hin zu Bowser quetschen sich in ein Kart und balgen mithilfe diverser Extras um den Sieg. Die Rennen finden in verschiedenen Klassen statt. Während Einsteiger in der 50cc-Klasse beginnen sollten, fahren Fortgeschrittene *Mario Kart*-Fahrer in der 100cc-Klasse. Erfahrene Profis treten direkt in der schnellsten und härtesten, der 150cc-Klasse an. In der finalen Version hat sich Nintendo entschieden, in jeder Klasse acht Grand Prix mit je vier Rennen anzubieten. Es gibt vier brandneue Grand Prix sowie vier Retro-Cups, bestehend aus den 16 besten Strecken vorangegangener *Mario Kart*-Spiele. Zusammen mit den 16 neuen Strecken ergeben sich so 32 Strecken, die, nachdem man die 150cc-Klasse mit einem Goldpokal abgeschlossen hat, auch spiegelverkehrt gefahren werden dürfen. Ein Meisterschaftsmodus wie in *Mario Kart: Double Dash!!*, bei dem man alle Strecken am Stück fahren darf, existiert in *Mario Kart DS* nicht. Allerdings lohnt es sich, sämtliche Grand Prix in allen Klassen erfolgreich zu bestehen, denn es winken zahlreiche freischaltbare Extras wie neue Karts und versteckte Charaktere. Diese dürft ihr übrigens auch im neuen Missions-Modus freispielen, in dem ihr bestimmte Aufgaben, wie das Durchfahren von Toren, das Aufsammeln von Münzen oder das Besiegen von Bossgegnern meistern müsst. Nett, mehr aber auch nicht. Natürlich dürfen die seit dem ersten *Mario Kart*-Titel vorhandenen Battle-Modi nicht fehlen. Der Ballon-Wettkampf ist dieses Mal in einer leicht abgewandelten Version dabei. So geht es auch diesmal wieder darum, am Kart befestigte Luftballons bei den Gegnern zum Platzen zu bringen. Allerdings ist diesmal nur einer von fünf Luftballons von Anfang an aufgepustet. Erst durch kräftiges Pusten auf das DS-Mikrofon füllen sich weitere Ballons mit Luft. Wer keine starke Lunge besitzt, kann

KARTENSPIEL drückt ihr mit dem Daumen auf den Touchscreen, erhaltet ihr auf dem unteren Bildschirm eine andere Ansicht.

GEHEIM Waluigi und seinen Bagger müsst ihr erst freispielen.

NEUES FEATURE Im Windschatten erhaltet ihr einen Boost.

VORSICHT Auf der Pinball-Strecke erwarten euch Bumper und Bälle.

durch das Drücken der Select-Taste ebenfalls die Luftballons aufblasen. Ihr könnt euch ja sicherlich vorstellen, was für ein lustiges Chaos das ist, wenn bis zu acht Spieler gleichzeitig vor ihrem DS hocken und wie wild auf ihr Handheld pusten. Der zweite Battle-Modus ist die Insignienraserie, welche erstmals in der GameCube-Fassung vorgekommen ist. Hier geht es darum, innerhalb einer bestimmten Zeit so viele Insignien wie möglich einzusammeln. Der Spieler, der am Ende der Zeit die wenigsten Insignien besitzt, scheidet aus, und ein neuer Countdown beginnt. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt. Ähnlich wie im ersten *Mario Kart*-Spiel vom Super Nintendo kommt den Charakteren wieder mehr Bedeutung zu. Der äußerst schwergewichtige Bowser ist zwar in der Endgeschwindigkeit verdammt schnell, lässt sich aber wesentlich träger durch die Kurven navigieren als die langsameren, aber leichteren und wendigeren Charaktere Toad und Shy Guy. Auch die über 30 Karts haben Einfluss auf das Fahr- und Item-Verhalten, sodass ihr euch eure Wahl gut überlegen solltet. Bei den Extras (auch Items genannt) setzt Nintendo auf viel Bewährtes. Bananen lassen Gegner ausrutschen, während rote Panzer zielsuchend den Gegner aufs Korn nehmen. Bei grünen Panzern muss man manuell zielen. Mit falschen Fragezeichen-Boxen legt man Gegner aufs Kreuz, die gerade ein neues Extra aufsammeln wollen. Mit Turbopilzen erhält man kurzzeitig einen Extraschub, Sterne machen unverwundbar und blaue Panzer stellen den Erstplatzierten in einer gigantischen Explosion. Sehr explosiv sind auch Bomben, die man auf die gegnerischen Kartfahrer schmeißen kann. Der Blitz lässt alle Gegner schrumpfen und langsamer werden und auch der Extras klauende Geist Buu Huu ist wieder mit dabei. Neu sind das Kugelwilli- und das Blooper-Extra. Beim Kugelwilli-Extra verwandelt sich der Spieler in eine Kanonenkugel, düst mit einem Affenzahn durch das komplette Feld und räumt dabei alles aus dem Weg. Sehr fies ist auch der Blooper-Tintenfisch, der anderen Fahrern durch das Verspritzen von Tinte die Sicht nimmt. Dies ist besonders im Mehrspieler-Modus hinterhältig, wo der sichtbare Bildschirmausschnitt komplett mit Farbklecksen bedeckt wird und man die Strecke nur noch schemenhaft erkennen kann.

HÖCHSTES NIVEAU

Technisch gehört *Mario Kart DS* zum Besten, was es bislang auf dem DS gibt. Die Grafik ist detailliert, die Weitsicht hervorragend und das Game läuft selbst im Mehrspieler-Modus mit butterweichen 60 Bildern in der Sekunde. Die Musik bietet die üblichen poppigen Mario-Melodien, die aber sehr gut zu den jeweiligen Strecken passen. Bei den Retro-Strecken wird die Original-Musik von der jeweiligen Konsole eingespielt. Die Soundeffekte und Sprachsamples sind *Mario Kart*-typisch sehr lustig und kommen dank der Virtual-Surround-Fähigkeiten des DS auch gut rüber. Sehr beeindruckend ist vor allem der Mehrspieler-Modus mit nur einer Cartridge. Zwar darf man nur acht der 32 Strecken fahren (es sind immer dieselben), dafür allerdings an einem Stück und ohne den DS auch nur einmal ausschalten

EDITOR Hier gestaltet ihr euer eigenes Logo für euer Kart.

NEUES EXTRA Der Tintenfisch versaut einem total die Sicht.

zu müssen. Mitspieler ohne Cartridge dürfen sich sogar über Musik freuen. Bei vielen DS-Titeln fehlt im Single-Cartridge-Modus die Musik und man muss den DS bereits nach einem Level ausschalten, wenn man einen anderen spielen will. Besitzt jeder Spieler ein eigenes *Mario Kart*-Spiel, darf man natürlich auf allen 32 Strecken gegeneinander antreten. Und wie bei allen *Mario Kart*-Spielen zuvor, entfaltet auch die DS-Version ihren genialen Reiz vor allem im Mehrspieler-Modus. Netterweise dürft ihr euch im WLAN-Modus jetzt auch in Teams verbünden. Neben den unkomplizierten WLAN-Duellen könnt ihr auch in einem grandiosen Online-Modus gegeneinander antreten, welchen wir euch im Detailcheck ausführlich vorstellen. Abschließend bleibt nur zu sagen: *Mario Kart DS* ist ein grandioser Titel, der die technischen Möglichkeiten des DS demonstriert und in keiner Spielesammlung fehlen sollte!

FABIAN SLUGA

DETAIL-CHECK MARIO KART DS

Der Online-Modus: Schritt für Schritt

Noch nie war es einfacher, mit einer Konsole online zu spielen. Das einzige, was ihr braucht, ist ein DS, DSL und einen Hotspot.

Die Einrichtung

1 Zunächst müsst ihr im Hauptmenü des Spiels den Menüpunkt „Nintendo WFC" und anschließend den Menüpunkt „Nintendo WFC Settings" anwählen.

2 Anschließend klickt ihr auf den Menüpunkt „Einstellungen der Wi-Fi-Connection".

3 Jetzt könnt ihr einen von drei Wi-Fi-Speicherpunkten wählen. Hier könnt ihr beispielsweise einmal euer WLAN-Netzwerk von zu Hause abspeichern und einmal das WLAN-Netzwerk bei einem Freund sowie einen weiteren Hotspot in eurer Nähe.

4 Jetzt klickt ihr auf „Access Point suchen". Der DS sucht jetzt einen Hotspot in eurer Nähe. Das kann beispielsweise euer WLAN-Netzwerk bei euch zu Hause sein.

5 Jetzt werden euch die zu Verfügung stehenden Hotspots angezeigt. Klickt auf die Funkverbindung, welche hergestellt werden soll. Hier erkennt ihr auch, ob ein Netzwerk offen oder verschlüsselt ist. Ist es verschlüsselt, müsst ihr anschließend noch den Wep-Key eingeben, mit dem ihr das Funk-Netzwerk über euren Router verschlüsselt habt.

6 Zum guten Schluss wird noch ein Verbindungstest vorgenommen. Das war es schon. Schon könnt ihr mit dem Spielen loslegen. Natürlich könnt ihr die Optionen auch manuell einstellen, allerdings dürfte der von uns vorgestellte Weg in den meisten Fällen zutreffen.

Die Spieloptionen:

Im Online-Modus könnt ihr folgende Optionen wählen:

Freunde: Unter dieser Option könnt ihr gegen einen Freund antreten. Voraussetzung ist, dass ihr eure Freundescodes, ähnlich wie eine ICQ-Nummer, ausgetauscht habt. Diese werden unter einem separaten Menüpunkt angezeigt. Bis zu 60 Freunde können in einer Freundesliste gespeichert werden.

Mit Rivalen: *Mario Kart DS* merkt sich eure Stärke. Unter diesem Punkt tretet ihr gegen Spieler an, die dasselbe Niveau wie ihr besitzen.

Kontinent: Hier rast ihr mit Fahrern um den Sieg, die auf demselben Kontinent wohnen.

Global: Hier könnt ihr gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten. Eine Flagge signalisiert dabei sogar das Land, für das ihr startet.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
schießt Sascha von der Piste.

Technisch ist *Mario Kart DS* ein Lehrstück für alle DS-Entwickler Und spielerisch über jeden Zweifel erhaben. Der Mehrspieler-Modus ist, wie gewohnt, das Herz von *Mario Kart*. Hier ist es völlig egal, ob ihr im lokalen Funknetzwerk spielt oder online – für Spaß ist gesorgt! Ich freu mich jedenfalls schon auf die ersten Duelle gegen N-ZONE-Leser. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

MEIN FAZIT SUPER

Sascha Dowidat
schmeißt mit roten Panzern um sich.

Klarer Start-Ziel-Sieg für Nintendo. *Mario Kart* fesselt von der ersten bis zur letzten Minute. Der Mix aus alten und neuen Strecken ist perfekt gelungen und wird mit neuen und innovativen Extras garniert. Die Sahne auf dem Rennkuchen ist aber der fantastische Wi-Fi-Modus, denn endlich kann ich auch von zu Hause aus gegen Fabian antreten. Friss Staub, du Raser-Lusche!

TEST
MARIO KART DS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-8 (1 Cartridge)**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **25. November**	Preis **Ca. € 40,-**

- hervorragende Technik
- geniales Gameplay
- fantastischer Mehrspieler-Modus
- Toller Online-Modus

CONTROLLER CHECK | STANDARD

Das Driften ist nicht ganz einfach, ansonsten ist die Steuerung megapräzise!

STEUERUNG **87%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
91%	85%	**94%**	87%

Hervorragender DS-Titel und das beste DS-Multiplayer-Game!

„Wir wollten keine Touchscreen-Steuerung!"

Wir hatten die Gelegenheit, ein Kurzinterview mit dem Director von *Mario Kart DS* zu führen.

N-ZONE Wer entschied über die Strecken, welche man in den Retro-Cups fahren kann?
Mr. Konno: Das ganze Entwicklerteam entschied gemeinsam über die Retro-Strecken. Um die spaßigsten Strecken aus den vorangegangen Spielen ausfindig zu machen, musste jeder von uns sämtliche *Mario Kart*-Titel noch einmal spielen.

N-ZONE Wie entstanden die neuen Items in *Mario Kart DS*?
Mr. Konno: In unserem Team kursierten immer zahlreiche Ideen für neue Items. Jedes Mal, wenn eine vielversprechende Idee dabei war, haben wir ein paar Experimente damit gemacht. Wir wollten herausfinden, welche Emotionen ein Extra auslösen kann. Der Tintenfisch war eine dieser Ideen. Der Hintergedanke war, dass wir ein paar einzigartige Items kreieren wollten, welche die Features des DS ausnutzen. So könnt ihr, selbst wenn euer Bildschirm komplett mit Tinte bedeckt ist, euer Kart über die Karte auf dem unteren Schirm navigieren.

Hideki Konno, Director Mario Kart DS

N-ZONE Bislang waren Rennspiele nicht gerade eine Stärke des DS: Wie weit musstet ihr den DS in Bezug auf die Steuerung und die Grafik pushen?
Mr. Konno: Um ein besseres Spielgefühl zu realisieren, haben wir uns entschieden, den Touchscreen nicht zur Steuerung der Karts einzusetzen, sondern eine klassische Steuerung via Digitalkreuz. Außerdem haben wir uns sehr bemüht, dass wir 60 Bilder pro Sekunde erreichen. Das haben wir nicht nur im Einzelspieler-Modus geschafft, sondern auch im Mehrspieler- und Online-Modus.

N-ZONE Wie lange ist *Mario Kart DS* in der Entwicklung und war der Online-Modus von Anfang an geplant?
Mr. Konno: Ich habe die Entwicklung gerade erst beendet. Die eigentliche Arbeit an *Mario Kart DS* hat vor etwas mehr als einem Jahr begonnen. Ehrlicherweise muss ich sagen, dass der Online-Modus nicht von Anfang an geplant war. Es war eine Entscheidung von Nintendo, dass *Mario Kart DS* dann der Flaggschiff-Titel für die Wi-Fi-Fähigkeiten des DS werden sollte. Wir waren natürlich sehr begeistert, auch wenn es ein sehr schwieriger Job war, da es unser erster Wi-Fi-Titel war. Allerdings sind wir mit dem finalen Produkt sehr zufrieden!

„Wir erwarten viele Online-Spiele!"

Kai Zeh, Projektmanager Europa DS-Online-Service

Wir konnten ein Interview mit Kai Zeh, dem Wi-Fi Project Team Leader bei Nintendo of Europe führen.

N-ZONE Wann startet der Online-Service des DS in Europa und was wird er kosten?
Kai Zeh: Der „Nintendo Wi-Fi Connection"-Service startet im November dieses Jahres. Somit stehen dann den Spielern die Pforten zu einem „grenzenlosen" Spielvergnügen offen. Nintendo stellt den Service kostenfrei zur Verfügung.

N-ZONE Welche Online-Spiele wird es geben?
Kai Zeh: Im November werden *Mario Kart DS* und *Tony Hawk's American Sk8land* in den Geschäften erhältlich sein. Es sind viele Titel in der Entwicklung, die unsere „Nintendo Wi-Fi Connection" nutzen werden. *Animal Crossing* und *Metroid Prime Hunters* werden voraussichtlich in der ersten Jahreshälfte 2006 im Handel erscheinen.

N-ZONE Wie schwierig wird es für Drittthersteller sein, die Online-Funktionen in ihre Spiele zu integrieren?
Kai Zeh: Wir stellen unseren lizenzierten Entwicklern die gleichen Bibliotheken der „Nintendo Wi-Fi Connection" zur Einbindung in deren Spiele zur Verfügung. Daher erwarten wir eine große Anzahl an Spielen, die diese neuen Möglichkeiten nutzen werden. Die Einbindung ist nach unseren bisherigen Erfahrungen problemlos.

N-ZONE Wie kompliziert ist die Integration des DS in bestehende Heim-WLAN-Netzwerke?
Kai Zeh: Prinzipiell ist die Einbindung in ein bestehendes Wi-Fi-Netzwerk unkompliziert. Wir haben beim Design der Software großen Wert auf die Einfachheit der Bedienung gelegt. Der Aufwand der Einbindung hängt von der Einstellung einer eventuellen Firewall oder des Wi-Fi Access Points ab.

N-ZONE Wird der für Japan und die USA angekündigte Nintendo Wi-Fi USB Connector für den PC auch hierzulande erscheinen? Wenn ja, was wird er kosten und muss man hierfür spezielle Software installieren?
Kai Zeh: Der Nintendo Wi-Fi USB Connector wird Ende November für 39,99 (unverbindliche Preisempfehlung) im Handel erhältlich sein. Er ermöglicht DSL-Nutzern, die über kein kabelloses Netzwerk verfügen, die problemlose Nutzung der Nintendo Wi-Fi Connection. Nachdem die Treiber auf dem PC installiert sind, kann man ohne große Einstellungen einen oder auch mehrere Nintendo DS anbinden.

N-ZONE In Japan und den USA wird Nintendo Hotspots installieren. Wie wird das hierzulande sein?
Kai Zeh: Auch in Deutschland werden wir unseren Kunden eine große Anzahl an Hotspots zur kostenfreien Nutzung anbieten können. Unser Ziel ist es, dass jeder Nintendo-DS-Besitzer in den Genuss der Nintendo Wi-Fi Connection kommen kann.

N-ZONE Wie darf man sich die Einbindung des Online-Features in Spielen vorstellen?
Kai Zeh: Auch bei der Nintendo Wi-Fi Connection gilt für uns: Zuerst das Spiel! Wenn wir also diese Technologie in unsere Spiele integrieren, wollen wir dem Spieler nicht das Gefühl geben, dass er nun das sichere Terrain des Spiel-Designs verlässt und danach im Internet auf sich alleine gestellt ist. Wir werden dem Spieler eine Option anbieten, in der er entscheidet, ob er die Nintendo Wi-Fi Connection nutzen möchte. Dies kann aber auf die unterschiedlichsten Arten und Weisen geschehen. Bei *Mario Kart DS* zum Beispiel ist dies sehr einfach gelöst. Der Spieler wählt einfach den entsprechenden Spielmodus aus. Bei *Animal Crossing* hingegen muss der Spieler die Wache am Ortsausgang ansprechen. Sofern man hier den Wunsch äußert, eine andere Stadt zu besuchen, kann man wählen, ob man diese Stadt im Rahmen der Nintendo Wi-Fi Connection besuchen möchte. Auch bei der Nintendo Wi-Fi Connection setzen wir den Schwerpunkt auf das Zusammenspiel von Freunden. Um dies zu ermöglichen, haben die Spieler zwei unterschiedliche Optionen. Zum einen finden sich Spieler, die bereits „lokal" miteinander gespielt haben, automatisch im Rahmen der Nintendo Wi-Fi Connection, zum anderen können die Spieler einen so genannten Freundes-Code untereinander austauschen und sind somit ebenfalls in der Lage, über die Nintendo Wi-Fi Connection miteinander zu spielen. Gerade bei einem Rennspiel wie *Mario Kart DS* wollen viele Spieler auch das Rennen mit Gegnern aus der ganzen Welt, oder nur aus Europa bestreiten. Daher haben wir zusätzlich auch diese Möglichkeiten zur Verfügung gestellt. Um nun aber nicht den Spaß an den Rennen durch die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der einzelnen unbekannten Kontrahenten zu reduzieren, stellen wir sicher, dass nur Spieler einer ähnlichen Spielstärke für ein Rennen zusammenkommen.

N-ZONE Wie viele Spieler können über das Internet gleichzeitig gegeneinander antreten?
Kai Zeh: Die Anzahl der Spieler hängt stark von dem jeweiligen Spiel ab. Wir geben also unseren Entwicklern keine Limitationen diesbezüglich vor. *Mario Kart DS* zum Beispiel ermöglicht pro Match im lokalen Multiplayer-Modus 8 Spielern und im Nintendo-Wi-Fi-Connection-Modus 4 Spielern gleichzeitig das Rennen um den Sieg. Selbstverständlich können beliebig viele Spieler gleichzeitig die Wi-Fi Connection nutzen.

Kirby: Power Paintbrush

Nintendo richtet an: Knödel, delikat, mit einer Extraportion Innovation. Lasst es euch schmecken!

N-ZONE HIT

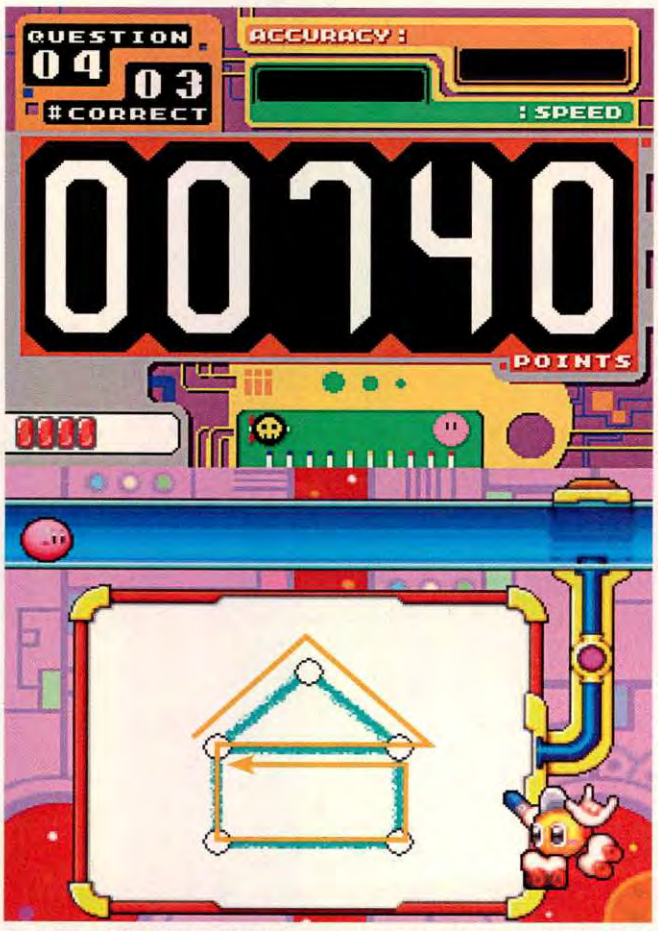
Es wird gegessen, was auf den DS kommt! Diese Weisheit gilt insbesondere dann, wenn sich ein echter Superstar wie Knödel Kirby auf den Touchscreen begibt. In seinem neuen Jump & Run, das nun europaweit als *Power Paintbrush* veröffentlicht wird, sieht sich Nintendos Vorzeige-Klops mit einer Hexe konfrontiert, die das Traumland aus heiterem Himmel in ein Gemälde verwandelt hat. Seitdem haben sich die Schergen der fiesen Dämonin in den Bonbon-Welten eingenistet und warten nur darauf, es mit dem lilafarbenen Pummel aufzunehmen. Kirby steckt währenddessen mit beiden Flügelchen im Schlamassel, denn die Hexe hat den Mampfsack in einen Ball verwandelt. Pech für Kirby, Glück für den Spieler! Denn diesem Umstand verhilft dem DS zu einem absolut fesselnden Spielerlebnis!

ABGEKNÖPFT

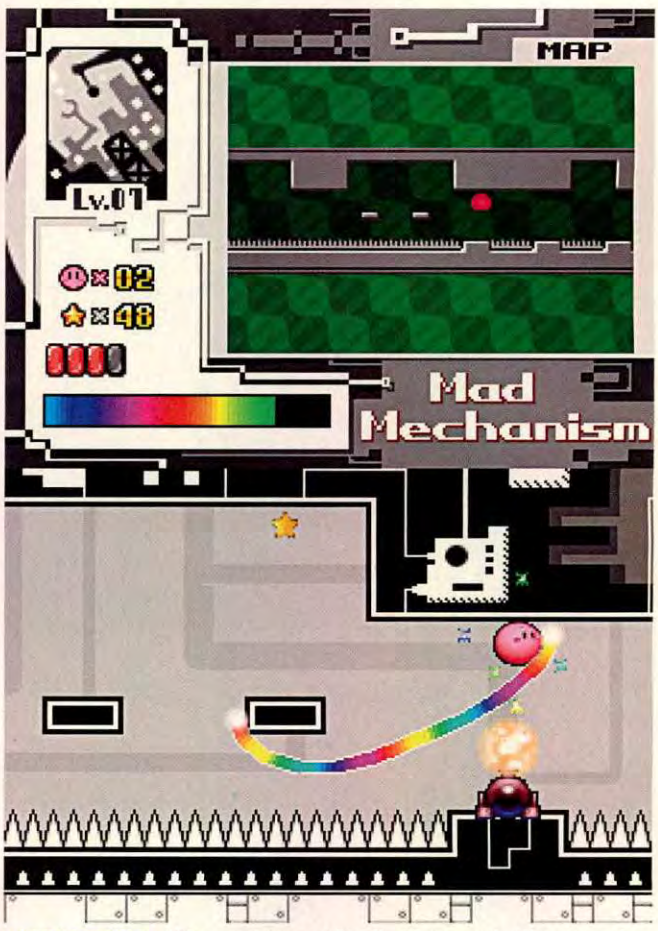
Ihr rollt euch durch sieben quietschbunte Welten, die jeweils aus drei Abschnitten bestehen, und stellt euch in der achten Welt eurer Widersacherin. Die Präsentation orientiert sich dabei sehr an den Vorgängern: So manövriert ihr Kirby durch blühende, grüne Landschaften, traut euch ins Innenleben gigantischer Maschinen und betretet Gemächer, in denen ihr durch Antippen der Kronleuchter erst einmal für Erhellung sorgen müsst. Hochgradige Innovation kommt durch den Einsatz des Touchscreens zustande, auf dem das komplette Spielgeschehen dargestellt wird. Der obere Bildschirm dient lediglich als Übersichtskarte und zeigt euch die Fundorte der Medaillen, mit denen ihr neue Musikstücke freispielt. Bei *Kirby: Power Paintbrush* ruhen Steuerkreuz und Standard-Tasten komplett, nur der Stylus wird benötigt. Nach einem Klaps auf den Allerwertesten setzt ihr Kirby in Bewegung, worauf dieser geradeaus rollt. Befinden sich Feinde im Weg, tippt ihr diese ebenfalls an, um sie kurzzeitig einzufrieren. Nur in diesem Zustand könnt ihr Widersacher überrollen, um sie damit vollständig unschädlich zu machen. Maßgeblich dient euch der „Power-Malstylus" aber dazu, um freihändig Regenbogenlinien zu zeichnen, die direkt auf dem Bildschirm erscheinen. Bugsiert ihr Kirby auf diese Wegbahnen, so folgt er ihnen gehorsam – auf diese Art und Weise steuert ihr euren Helden über sämtliche Hindernisse und Schluchten hinweg. Wollt ihr Kirby durch Wasser oder Sturmböen manövrieren, ändert sich das Spielgefühl dementsprechend und ihr müsst bei eurer Linienführung die unterschiedlichen Gravitationsgesetze bedenken.

BAUCHPINSELEI

Kirbys Gabe, die Fähigkeiten von besiegten Gegnern zu kopieren, hilft dem Spieler dabei,

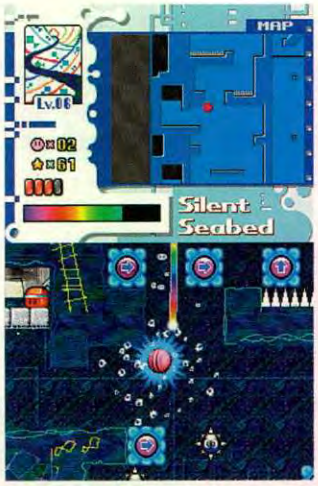


HAUS VOM NIKOLAUS Verbindet die Punkte in der angegebenen Reihenfolge!



BUNSENBRENNER Mit dem Stylus schützt ihr Kirby vor der Kanonensalve.

NICHT KLECKSEN! **Kommt ihr im Linienspiel mit wenig Tinte aus?**



SCHIEBEPUZZLE **Kirby kämpft gegen Auftrieb und Steinblöcke.**

in den 22 Abschnitten sicher zum Zieltor zu gelangen. So kann sich Kirby in den Unterwasser-Levels in einen Stein verwandeln, mit dem ihr die physikalischen Gesetze kurzerhand aushebelt und nicht nach oben treibt. Manche Barrikaden dürfen sogar nur als Flammen-Kirby passiert werden. *Power Paintbrush* überzeugt insbesondere durch die unglaubliche Interaktionsvielfalt. Der Spieler besitzt zwar nur die indirekte Kontrolle über Kirby, hat den Vielfraß aber in jeder Situation fest im Griff. Das Spiel überrascht nicht nur mit einer richtig innovativen Steuerung, sondern wirkt zudem wie aus einem Guss. Schelte gibt es lediglich für die etwas uninspirierte Hintergrundmusik. Trotzdem: Mit dem Power-Malpinsel hat HAL ein überaus stimmiges Gesamtkunstwerk gepinselt!

CHRISTOPH KRAUS

INFO **STEUERUNGS-RAFFINESSEN**

Alles im Griff(el)

Wir schwingen für euch den Power-Malpinsel und führen euch in die intuitive Steuerung ein.

1 Damit Kirby seine Widersacher überrollen kann, macht ihr die Gegner durch Antippen kurzzeitig unschädlich.

2 Keine Ebene zu hoch für Kirby: Nachdem ihr mit dem Knödel Anlauf genommen habt, geht's ab auf den Regenbogen!

3 Was vergessen? Kein Problem, mit einem eleganten Regenbogenknick macht ihr prompt eine Kehrtwende!

4 Hier habt ihr euch in ein Rad verwandelt und saust nach einem Druck auf Kirby mit Karacho durch den Level.

DETAIL-CHECK **KIRBY: POWER PAINT...**

Es grünt im Traumland

Grün, grün, grün sind alle meine Yoshis. Oder ist doch der lilafarbene Knödel die bessere Wahl? Wir verraten's!

KIRBY: POWER PAINTBRUSH

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Ihr steuert Kirbys Laufbahn vollständig mit dem Touchscreen. Die Kontrolle funktioniert dabei jederzeit tadellos.
Spielprinzip: Das Spiel orientiert sich am Jump&Run-Schema und fesselt daher auch langfristig. Drei Minispiele sind zudem separat anwählbar.
Umfang: Es gibt sieben Welten mit jeweils 3 Abschnitten. In der achten Welt trefft ihr letztlich auf die Hexe. Für Abwechslung ist gesorgt!

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Bonbon-Grafik läuft flüssig und passt gut zum Spiel. An vielen Stellen interagiert ihr mit der Umgebung und zertrümmert beispielsweise Felsbrocken.
Sound: Man muss schon ein starkes Trommelfell haben, um die Melodien auf Dauer zu ertragen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

YOSHI: TOUCH & GO

GAMEPLAY ★★★½☆

Steuerung: Yoshi und Baby Mario bewegen sich von selbst. Mit dem Stift kringelt ihr Gegner ein und zeichnet Wolken.
Spielprinzip: Yoshi: Touch & Go ist so ausgerichtet, dass man es immer wieder hervorkramt. Auf lange Sicht ist das Spielkonzept aber etwas monoton.
Umfang: Zuerst helft ihr Baby Mario im freien Fall, dann leitet ihr Yoshi durch den immer gleichen Abschnitt. Trotz Multiplayer-Modus dürftig!

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Der Look orientiert sich an Super Mario World 2: Yoshi's Island und ist allenfalls zweckdienlich. Die Figuren sind jedoch hübsch animiert.
Sound: Die kunterbunte Optik wird durch lustige Soundeffekte gut untermalt, doch leider insgesamt sehr abwechslungsarm.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

Fazit: Das Hauptaugenmerk von Yoshi: Touch & Go liegt eher auf der Highscore-Jagd für zwischendurch, während Kirby: Power Paintbrush ein völlig neues Jump&Run-Erlebnis schafft. Spielerisch ist der Nintendo-Knödel deutlich gehaltvoller, dafür gibt es leider keinen Mehrspieler-Modus.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
pinselt ohne Papier.

Den DS bequem auf den Schreibtisch legen und munter drauflos kritzeln – seit *Another Code* hat mich kein Spiel so sehr an den Touchscreen gefesselt wie *Kirby*. Lasst euch vom Titel und der kunterbunten Optik nicht schrecken und zückt probehalber den Stylus – die präzise Steuerung und die klasse Bewegungsphysik werden euch nicht mehr so schnell loslassen!

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
war in Kunst schon immer super.

Die ersten Screenshots von *Kirby: Power Paintbrush* wirkten auf mich aufgrund der farbenfrohen Levels eher abschreckend – bis ich selbst den Stylus anlegen durfte! Die Endgegner sind witzig wie schon lange nicht mehr in einem Jump & Run und die Suche nach allen Münzen motiviert ungemein. Leider gibt es keinen Mehrspieler-Modus, in dem ich Wettrennen veranstalten kann.

TEST

KIRBY: POWER PAINTB.

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 25. November	Preis: Ca. € 40,-

- Innovatives Spielkonzept
- Motivierende Medaillen-Suche
- Exzellente Steuerung
- „Nur" 22 Abschnitte

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Nach kurzer Eingewöhnung beherrscht ihr die Steuerung aus dem Effeff – ungemein intuitiv!

STEUERUNG 93%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	77%	–%	90%

Alles andere als ein halbgarer Spaß: Kirbys DS-Debüt ist ein absoluter Leckerbissen!

Ultimate Spider-Man

Die freundliche Spinne von nebenan holt zum Nintendo-Rundumschlag aus. Dabei macht Spidey auf dem DS die beste Figur.

UMWERFEND Die gezeichneten Levelüberleitungen sind eine Augenweide. **KRAWALL IN NYC** Per Touchscreen lässt man Venom auf die Feinde los.

Marvels populärste Superhelden-Kreation schwingt von einer Nintendo-Konsole zur nächsten (den Test-Hattrick macht er auf Seite 71 vollständig) – mit aktuellem Zwischenstopp auf dem Nintendo DS. Die Story ist auf jeder Plattform die gleiche und beschreibt kurz gesagt die Entstehung von Venom, Spider-Mans Erzfeind Nummer … ähm … ach, keine Ahnung, es sind jedenfalls mittlerweile sehr viele. So trifft sich der in diesem Universum zarte 15 Lenze alte Spider-Man im Laufe des Spiels mit Rhino auf einen Kaffee, spielt Skat mit Beetle oder geht mit dem grünen Kobold eine Runde bowlen … Na ja, vielleicht nicht ganz, aber die genannten Figuren kommen definitiv im Spiel vor und machen mächtig Rabatz. Was genau dann passiert, wird dem Spieler leveleinleitend in überragend gezeichneten Comic-Bildern gezeigt, die aus jeder Richtung in die beiden DS-Screens huschen. Alle Szenen werden durch mehrere Comic-Panels (comictypische Bild-in-Bild-Darstellung) einfach fantastisch präsentiert. Das DS-*Ultimate Spider-Man* kann man in dieser Hinsicht als den „lebendigsten" Spiel-Comic von allen Versionen bezeichnen. Man merkt hier am deutlichsten, dass Mark Bagley, der Zeichner der Comics, im wahrsten Sinne des Wortes die Federführung hatte, was die Gestaltung der Levelüberleitungen angeht. Grafisch entsteht innerhalb der Spielabschnitte der Eindruck, man habe *Spider-Man 2.5* vor sich. Die Hauptakteure werden wieder, wie schon in Teil 2 auf dem DS, als polygonale Figuren dargestellt und bewegen sich 2D-typisch von links nach rechts, von unten nach oben und umgekehrt durch detaillierte 3D-Kulissen. Verbesserte Lichteffekte und schönere Hintergründe machen diese Grafik-Ähnlichkeit wiederum zu einem Pluspunkt.

LESESTUNDE IM SPINNENLAND

Im Unterschied zum Comic muss der Spieler die Story nicht selbst lesen, sondern darf ihr lauschen – und zwar das gesamte Spiel hindurch. Zu unserer Überraschung haben die Entwickler den Titel bis unter die Platine mit Sprachausgabe voll gestopft. Und die kann sich, ganz im Gegensatz zur GameCube-Fassung und gerade deshalb überraschenderweise, wirklich hören lassen.

In spielerischer Hinsicht haben Vicarious Visions aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und alle Levels kleiner und übersichtlicher gemacht. Dadurch kommt kein Frust mehr durch unfaire Rücksetzpunkte auf und der Spielfluss wird immer schön straff und motivierend gehalten. Jeder Level stellt zudem abwechslungsreiche Aufgaben an den Spieler, die zwar teilweise auch aus *Spider-Man 2* bekannt sind, aber durch die kompaktere Verteilung in den kleineren Levels nicht mehr zur Geduldsprobe ausarten. Das Gameplay hat, wie in den anderen Versionen auch, für Comic-Fans eine leckere Besonderheit: die

DIREKTE HILFE Spidey tritt oft als Retter hilfloser Passanten in Aktion.

WIEDERSEHEN Der grüne Kobold ist nur einer von Spideys „Bekannten".

KNAPPE SACHE Spidey kann Beetles Attacke gerade noch ausweichen.

Kontrolle von Venom. Zusätzlich hat die DS-Version von *Ultimate Spider-Man* eine weitere Überraschung zu bieten.

NETTE ÜBERASCHUNG

Der Superschurke lässt sich nämlich auf Wunsch sogar fast komplett mit dem Touchscreen-Stylus-Duo steuern. Tippt man in die Mitte des Screens, lässt Venom seine Pranken sprechen, berührt man den Rand, schnellen seine Tentakel hervor. Auf diese Weise kann sich Venom auch seine Feinde und unschuldige Passanten einverleiben, um deren Lebensenergie abzusaugen. Führt dazu einfach ein Fadenkreuz durch eine fließende Stylusbewegung auf den Gegner. Anfangs ist das Spielgefühl recht befremdlich, aber nach einiger Zeit lässt sich der Gegneransturm souverän bewältigen. Einzig das dauerhafte Halten des DS mit der linken Hand stellt sich nach längerem Spielen als unkomfortabel heraus. Das bekommt man auch in dem unausbalancierten und letztendlich überflüssigen Mehrspieler-Modus zu spüren, bei dem sich zwei Spieler in Beat-'em-Up-Manier uninspiriert gegenseitig die Birne weich kloppen. Einen dezenten Punktabzug verdient der Titel wegen der großen Ähnlichkeit mit DS-Erstling *Spider-Man 2*.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK ULTIMATE SPIDER-MAN

Westentaschen-Helden

Worin liegen die Unterschiede zwischen den beiden Spinnen-Spielereien für unterwegs? Hier steht es!

ULTIMATE SPIDER-MAN

GAMEPLAY ★★★★

Leveldesign: Kompaktere und kleinere Levels halten den Spielfluss straff und kurzweilig. Abwechslungsreiche Aufgaben.

Touchscreen: Gute Touchscreen-Ausnutzung. Besonders die Steuerung von Venom ist erwähnenswert, da sie ungewöhnlich ist und gut funktioniert.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Entwickler haben die Grafik-Engine aus *Spider-Man 2* überarbeitet und verbessert – daher sehr gut.

Sound: Die Hintergrundmusik ist in Ordnung. Viel und vor allem sehr gute Sprachausgabe.

Präsentation: Die Levelüberleitungen sind dank Mark Bagley auf hohem Comic-Niveau. Die Story wird durch die tolle Sprachausgabe sehr gut erzählt.

GESAMTWERTUNG ★★★★

SPIDER-MAN 2

GAMEPLAY ★★★

Leveldesign: Viel zu große Levels. Oft sucht man ewig nach dem letzten Gegner oder der letzten Geisel.

Touchscreen: Dieses DS-Hardware-Feature wird nur sporadisch genutzt. An vielen Stellen wirkt die Verwendung aufgesetzt und ist eigentlich überflüssig.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Sehr gute Animationen und hübsche Hintergründe. Die Figuren sind vielleicht etwas zu klein.

Sound: Die Musikuntermalung ist gut gelungen. Selten hört man auch kurze Sprachsamples.

Präsentation: Gut gerenderte Standbilder verbinden die einzelnen Kapitel des Spiels und erzählen eine leicht angepasste Film-Story. Leider keine Sprachausgabe.

GESAMTWERTUNG ★★★

Fazit: Der neueste DS-*Spider-Man* hat ganz klar in allen Belangen die Nase vorne. Die geniale, comicnahe Präsentation, die überraschend gute deutsche Sprachausgabe und vor allem die Steuerungsalternative bei Venom machen *Ultimate Spider-Man* zu einem sehr guten Spiel.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak ist wieder versöhnt.

Die DS-Fassung hat meine dezente GC-Enttäuschung vertröstet. Dank genial gezeichneter Levelüberleitungen und coller Sprachausgabe kommt der Titel, im Vergleich zu den anderen Versionen, dem Comic am nähesten. Die Touchscreen-Einbindung macht vor allem durch Venoms Steuerungsalternative eine überraschend gute Figur. Der Mehrspieler-Modus ist aber überflüssig.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga traut seinen Ohren kaum.

Selten habe ich auf dem DS in einem einzigen Titel so viel Sprachausgabe zu hören bekommen. Dadurch und vor allem durch die genialen Zeichnungen entsteht eine coole Comic-Atmosphäre. In spielerischer Hinsicht gefallen mir die kompakten Levels mit den abwechslungsreichen Aufgaben und der geschickten Touchscreen-Einbindung sehr gut. Action- und Comic-Fans greifen zu.

TEST
ULTIMATE SPIDER-MAN

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 45,-**

- ⊕ Genial gezeichnete Überleitungen
- ⊕ Sehr gute Sprachausgabe
- ⊕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ⊖ Grafisch starke Ähnlichkeiten zu Teil 2

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Venoms Touchscreen-Steuerung braucht zwar Eingewöhnungszeit, funktioniert dann aber sehr gut.

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	85%	62%	**83%**

Spideys DS-Auftritt ist dank Screen-Doppel und **genialer Zeichnungen** die beste Version.

Sonic Rush

N-ZONE HIT

Back to the Roots! Segas pfeilschneller Jump&Run-Veteran hat's immer noch drauf!

Der kleine, blaue Igel ist nicht nur das Maskottchen von Branchen-Urgestein Sega, sondern auch ein Synonym für unglaublich schnelle Jump&Run-Action. Auf dem Nintendo DS macht er dieser Rolle alle Ehre und flitzt gleich über beide Screens des DS. Gleich zwei Bildschirme auf einmal? Das geht nun wirklich nicht! Oh doch – und wie das funktioniert. Die Levels sind so gestaltet, dass Sonic ultraschnell vom oberen auf den unteren Bildschirm schießt – umgekehrt natürlich auch. Gerade Fans der klassischen Abenteuer des Stachel-Säugers werden hellauf begeistert sein. Steile Rampen, Loopings, weltrekordverdächtige Sprünge und diverse Geschicklichkeitseinlagen erinnern an vergangene 16Bit-Tage und haben komischerweise auch heute nichts von ihrer Faszination verloren. Dafür sorgt nicht nur die faszinierende und überaus durchdachte Gestaltung der Levels, die allerdings auch ein gewisses Maß an Trial & Error beinhaltet, sondern auch die tolle optische Gestaltung. Egal, ob Waldlandschaft, ägyptische Pyramiden-Abschnitte oder knallbunte Casino-Levels, jeder Level kann voll überzeugen und erstrahlt dank DS-Grafik-Power in wundervollem 2D. Da mag man dann auch gerne über die seltenen Slowdowns hinwegsehen. Die Entwickler haben es aber nicht nur bei der leistungsstärkeren 2D-Grafik belassen, sondern schicken den Spieler in Bonus-Abschnitte und Boss-Kämpfe, die in tollem und vor allem flüssigem 3D gehalten sind. In den Bonus-Abschnitten wird Sonic mithilfe des Stylus gesteuert, was grandios funktioniert und angesichts der geforderten, schnellen Reaktionen auch sinnvoll ist. Auch wenn der Spieler das Abenteuer mit einer zweiten Hauptfigur namens Blaze in Angriff nehmen kann, bleibt der geringe Umfang einer der Hauptkritikpunkte. Zumal die Levels mit der lila Katze gleich bleiben, lediglich die Reihenfolge ändert sich.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak lässt den blauen Kult-Säuger flitzen.

Trotz seiner offensichtlich hyperaktiven Natur – oder gerade deshalb – legt der blaue Säuger eine grandiose Leistung auf dem DS hin. Die Besinnung auf die alten 2D-Tugenden der Serie ist einfach top und macht auch heute noch unwahrscheinlich viel Spaß. Man jagt von einem Looping in den nächsten und treibt das Ganze durch ständige Zusatz-Schübe an die Grenzen des Nachvollziehbaren. Herrlich! Nebenbei überzeugen die 3D-Passagen der Gameplay-Zeitreise und bringen eine willkommene Portion Abwechslung ins Spiel. Sogar der Mehrspieler-Part ist gut ausgestattet und macht, trotz häufiger Slowdowns, viel Spaß. Sonic-Nostalgiker: Ab in den Laden und holt euch das Teil.

BOSSFIGHTS Am Ende jeder Zone wartet ein Endgegner in 3D.

FEURIG Blaze hat Feuer und geht einen anderen Weg als Sonic.

EYE-CANDY Der Casino-inspirierte Level erinnert an alte Sonic-Spiele.

TEST
SONIC RUSH

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sonic Team
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.sega-europe.com**

Spieler: 1-2 (1 Cartridge)	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 25. November	Preis: Ca. € 40,-

- ⊕ Teilweise unglaublich schnell
- ⊕ Wundervolle 2D-Optik
- ⊕ Boss-Kämpfe und Bonus-Levels in 3D
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER CHECK STANDARD

Wenig Aktionen, genügend Knöpfe, daher sehr gut kontrollierbar. Kurz: maximaler Spaß!

STEUERUNG 88%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	82%	83%	87%

Tolle Verschmelzung alter 2D- und neuer 3D-Tugenden. **So schnell war Sonic noch nie.**

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour

Die Duell-Asse trumpfen auf: Finden sich diesmal auch Einsteiger mit dem kolossalen Regelwerk zurecht?

Yugi, ärgere dich nicht: Nach dem misslückten Versuch, das strategische *Yu-Gi-Oh!*-Konzept in ein glücksorientiertes Brettspiel zu verlagern, hat sich Konami bei *Nightmare Troubadour* auf alte Stärken zurückbesonnen. Das Spiel kommt zwar ohne die Rollenspiel-Elemente der Game-Boy-Advance-Vorgänger daher, dafür wurde in besonderem Maß an der Präsentation der Kämpfe gefeilt. Bevor die Kartenklopferei beginnen kann, registrieren wir uns zunächst bei Kartenhändler Trusdale mit Namen und Wohnort und stürzen uns danach in neue Herausforderungen in Kazuki Takahashis Yugi-Muto-Universum.

KARTEN-CRASHKURS

Während Einsteiger bei den bisherigen Ablegern ein Tutorial schmerzlich vermissten, bedient Konami diesmal auch Sammelkarten-Neulinge. Zu mehr als 130 Begriffen eignet ihr euch Spielgrundlagen an und lernt die Verwendung der Monster-, Fallen- und Zauberkarten anhand knapper Texterläuterungen. Weitere sechs Kapitel machen euch auf dem Duelliertisch mit dem Spielprinzip vertraut – leider ohne einen Kommentar, der euch bei der Wahl der Karten an der Hand führt, sodass zumindest allgemeine Vorkenntnisse unabdinglich sind. Im Hauptabenteuer dirigiert ihr dann einen Cursor durch die Straßen eures virtuellen Städtchens und ortet auf ziemlich unspektakuläre Weise eure Duellanten. Ziel ist es, in den Experten-Cup aufzusteigen und Erfahrungspunkte zu sammeln, mit denen ihr neue Booster-Packs erwerbt. Das Sortieren und Anwählen der Karten funktioniert dank Touchscreen besser als je zuvor, der WLAN-Modus für zwei Spieler (jeweils mit eigener Cartridge) und hübsche Kampfanimationen komplettieren die Kartensause für unterwegs.

CHRISTOPH KRAUS

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat zieht den Joker.

Konami hat diesmal (fast) alles richtig gemacht und mit *Nightmare Troubadour* viele Knackpunkte der Vorgänger behoben. Das Tutorial könnte zwar einsteigerfreundlicher sein, wenigstens hat Konami größtenteils die Bittrufe der *Yu-Gi-Oh!*-Einsteiger erhört. Die Kartenduelle werden nach wie vor etwas steif präsentiert, dafür gestaltet sich die Steuerung per Stylus wesentlich angenehmer als mit Steuerkreuz. Wer auf die RPG-Elemente der Vorgänger verzichten kann und gerne gegen Gleichgesinnte zockt, darf zuschlagen! Blutige Anfänger sollten *Nightmare Troubadour* vor dem Kauf auf jeden Fall anspielen, denn der Titel richtet sich in erster Linie an Kenner des Kartenuniversums.

NACHSITZEN **Anfänger büffeln im Tutorial sämtliche Fachbegriffe.**

SCHADE **Die Animationen der Charaktere sind sehr schwach.**

VERZIEH DICH! **Mit dem Stylus sortiert ihr euer Starterdeck.**

TEST

YU-GI-OH! NIGHTMARE ...

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.konami.de
Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: 17. November	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Ansprechend präsentierte Kämpfe
⊕ Integriertes Spielregelglossar, ...
⊖ ... das Anfänger trotzdem überfordert
⊖ Langweilige Duellantensuche

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Simple Steuerung, die sich per Stylus noch präziser gestaltet. Die Menüstruktur ist etwas verworren.

STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	73%	**79%**	77%

Trumpf! Gute DS-Ausnutzung und verbesserte Duelle lassen Yugi-Fans jubeln.

FIFA 06

Fußballfans aufgepasst: Mit diesem Spiel stecken Sie **Ronaldinho & Co. in die (Hosen-)Tasche.**

Nicht nur auf dem GameCube, auch auf dem Nintendo DS stellt *FIFA 06* dieses Jahr die einzige Alternative im Fußball-Genre dar. Wie der große Bruder besticht der Titel dabei mit einem gigantischen Umfang. Nicht weniger als 21 Ligen und mehr als 10.000 Fußballakteure haben es ins Spiel geschafft. Zudem ließ es sich EA nicht nehmen, auch den neuen Managermodus auf die Cartridge zu packen. Mit dem Verein seiner Wahl kann der Spieler so komplette Saisons austragen und sich international ins Rampenlicht spielen. Erst mal auf dem Rasen angekommen, merkt man allerdings ziemlich schnell, dass beim Umfang die Gemeinsamkeiten zwischen dem DS- und dem GameCube-*FIFA* aufhören. Während die *FIFA*-Serie auf den Heimkonsolen große (positive) Veränderungen bei der Spielbarkeit erfahren hat (realistischere Ballphysik, flüssigere Animationen, bessere Steuerung, etc.), spielt sich der Titel auf dem DS immer noch ziemlich „arcadig" und hat wenig mit einer realistischen Fußballsimulation zu tun! Wer allerdings auf massig Torchancen und viel Action auf dem Platz steht, wird sich daran aber bestimmt nicht stören und viel Spaß mit dem Spiel haben.

NUR MÄSSIGE TOUCHSCREEN-NUTZUNG

Wie von Electronic Arts nicht anders zu erwarten, nutzt auch *FIFA 06* das Touchpad vom Nintendo DS nur unwesentlich. Während dem Match dient es eigentlich nur als riesiges Radar und soll dem Spieler genügend Überblick bieten. Ansonsten kann man damit noch Mannschaftstaktiken ändern und bei Wiederholungen verschiedene Einstellungen (z. B. Kameraperspektive) auswählen. Positiv gilt es dagegen den Zweispieler-Modus zu erwähnen: Mit nur einem Modul dürfen zwei DS-Besitzer gegeneinander antreten.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
schießt lauter Eigentore.

Nun ja, allzu viel hat die DS-Version von *FIFA 06* mit der tollen GameCube-Version nicht zu tun. Die ganzen Neuerungen hinsichtlich der Steuerung, der Animationen und der Ballphysik sind an Nintendos Handheld schlichtweg vorbeigegangen. Was bleibt, ist ein durchaus spaßiges Fußballspiel mit starkem Arcade-Touch. Technisch ist der Titel nur durchschnittlich, was vor allem an den grob ausgearbeiteten Figuren und den teils schwachen Hampelmann-Animationen liegt. Dank gigantischem Umfang und umfangreichem Karrieremodus ist aber für genügend Langzeitmotivation gesorgt. Fußballfans müssen aufgrund fehlender Alternativen sofort zugreifen!

WIEDERHOLUNG Im Replay gibt's die schönsten Tore zu bestaunen.

SCHNELL Der Textmodus ist abwechslungsreich und schnell.

UND TSCHÜSS Marcelo Bordon von Schalke 04 bekommt eine Rote.

TEST

FIFA 06

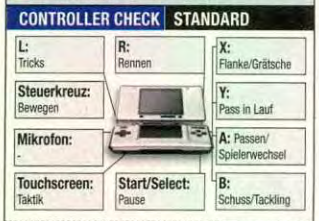
Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Riesiger Umfang
- ⊕ Gute Grafik
- ⊖ Nerviger Kommentator
- ⊖ Teils schwache Animationen

CONTROLLER CHECK STANDARD



Bekannte FIFA-Steuerung der letzten Jahre. Der Schussbalken ist allerdings zu träge.

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
73%	71%	**77%**	72%

Actionreicher Fußball mit Arcade-Touch und einigen technischen Macken.

SEHR NETT Vor dem Spiel gibt es noch eine nette Begrüßung.

TEST

Überforderter Winzling

Auch auf dem GBA darf dieses Jahr wieder gegen den Ball getreten werden. Im Gegensatz zur DS-Version müssen allerdings deutliche technische und spielerische Einschränkungen hingenommen werden. Der GBA ist mit der 3D-Grafik schlichtweg überfordert. Der Spieler muss schon ein gesundes Vorstellungsvermögen haben, um in den sehr groben Pixelbatzen filigrane Fußballspieler zu erkennen. Wer beide Handhelds sein Eigen nennt, sollte deswegen unbedingt zur DS-Version greifen!

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
65%	61%	**69%**	68%

Lost in Blue

Mit dem Stylus **ab in die blaue Lagune!**

Schiff ahoi, ihr alten Landratten – *Lost in Blue* bringt traumhaftes Robinson-Feeling auf den DS. Ihr strandet als kleiner Junge Keith auf einer einsamen Insel und seid vollkommen auf euch alleine gestellt. Na ja, nicht ganz alleine. Schnell findet ihr das kleine Mädchen Skye, das ebenfalls auf dem einsamen Eiland gestrandet ist. Zusammen kämpft ihr nun ums Überleben, denn Supermärkte und Kaufhäuser sind auf einer verlassenen Insel Mangelware.

VON JÄGERN UND SAMMLERN

Um nicht schon am ersten Tag den Überlebenskampf zu verlieren, macht ihr euch schnell auf die Suche nach Nahrung und Trinkwasser. Letzteres ist dank des nahe gelegenen Baches kein Problem, beim Essen wird es schon schwieriger. Am Strand findet ihr Kokosnüsse, Muscheln liegen herum und wer weiter ins Inselinnere vordringt, findet Kartoffeln oder Mohrrüben. Mithilfe des Touchscreen-Stylus-Gespanns wird das schmackhafte Gemüse aus dem Erdboden gegraben. Stolz tragt ihr die Ausbeute in eure Höhle, damit Skye daraus etwas Schmackhaftes zubereiten kann. Doch dazu ist Feuer nötig. Schnell trockenes Holz gesucht, aus ein paar Rindenstücken einen Anzünder gebastelt und per Mikrofon das Feuer angepustet, schon wird es warm in der Hütte und das Essen ist fertig. Ihr findet immer mehr Gegenstände, aus denen ihr Waffen, Bögen oder Fallen bastelt, die bei der Jagd wichtig sind. Um den Beutenachschub aufrechtzuerhalten, dringt ihr immer weiter ins Inselinnere vor – leider liegt genau darin das Problem. Wer weite Strecken zurücklegt, muss aufpassen, nicht zu verhungern oder zu verdursten. Trotz der riesigen Insel bleibt das Spielprinzip gleich und bietet wenig Abwechslung. Die Stylus-Steuerung ist zwar gut gelungen und auch das Mikrofon wurde prima integriert, das Handling der Spielfigur wirkt aber etwas hakelig. Dennoch ein toller Inseltrip mit gelungener Atmosphäre.

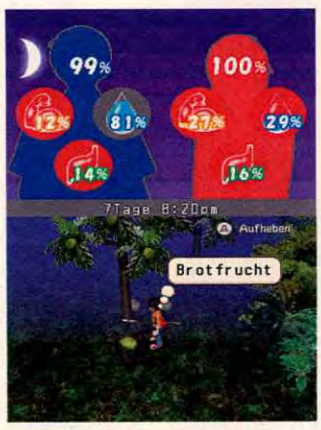
SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat ist im Paradies gestrandet.

Herrlich, ein Traum wird wahr. Alleine auf einer fast einsamen Insel. Dass dies in einem täglichen Überlebenskampf enden würde, hatte ich natürlich nicht bedacht. Die ständige Suche nach Nahrung und Wasser ist ganz schön stressig, aber macht auch viel Freude, findet ihr doch permanent neue Materialien, aus denen ihr zusätzliche Werkzeuge, Fallen oder Möbel baut. Man vergisst auf der einsamen Insel völlig die Zeit, nicht zuletzt dank der tollen Atmosphäre und gelungenen Integration der DS-Features. Das Spielprinzip bietet im Grunde wenig Abwechslung und wird gegen Ende aufgrund der langen Marschrouten ziemlich zäh. Dennoch lohnt sich ein Besuch auf der verlassenen Insel, trotz leicht umständlicher Steuerung.

ANSTRENGEND **Hier fischt Kapitän Iglo noch selbst.**



LECKER **Im Inselinneren gibt es exotische Früchte.**

ÜBERLEBENSWICHTIG **Beachtet stets eure Statusanzeigen im oberen Bildschirm.**

TEST

LOST IN BLUE

Genre:	Simulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **10. November**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Geniale Ausnutzung der DS-Features**
- ⊕ **Tolles Robinson-Crusoe-Feeling**
- ⊖ **Spielprinzip bietet wenig Abwechslung**
- ⊖ **Teilweise hakelige Steuerung**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Touchscreen-Features werden genial genutzt, die Steuerung der Figur könnte etwas besser sein.

STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	80%	–%	**79%**

Entspannende Insel-Simulation mit tollem Spielprinzip und Südsee-Atmosphäre.

Spyro Shadow Legacy

Der Drache faucht jetzt per Touchscreen. **Vorsicht, Gnasty Gnorc!**

Ein Held hat niemals Pause – auch der niedliche Drache Spyro nicht. Er muss wieder einmal für Frieden im Lande sorgen, Gnasty Gnorc das Handwerk legen und die Ältesten befreien. In isometrischer 3D-Ansicht springt und rennt der lila Drache durch die hübsch designten Szenarien und flippt dabei zeitweise in die Schattenwelt, um spezielle Rätsel zu lösen, denn dort könnt ihr plötzlich durch Wände gehen. Dieses Feature sorgt für jede Menge Rätsel und bringt Abwechslung ins Spiel. Ein netter Auftritt des Drachen, der zeitweise ruckelt und kleine Probleme mit der Perspektive hat.

Pac'n Roll

Klingt wie der kleine Snack für zwischendurch – **schmackhaft!**

Und der schmeckt bei einer kurzen U-Bahnfahrt richtig gut. Diesmal zeichnet ihr euren Pac-Man zwar nicht mehr selbst wie noch in *Pac Pix*, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Ihr kugelt als gelber Mapfer quer durch schön gestylte Landschaften, an Wiesen, Burgen und Dschungellandschaften vorbei und macht wieder nur eines: gelbe Kügelchen fressen und vor Geistern Reißaus nehmen. Gesteuert wird dabei natürlich ausschließlich mit dem Touchscreen. Eine bunte Kugelei, die dem klassischen Spielprinzip neues Leben einhaucht, auf Dauer aber wenig Abwechslung bietet.

Nintendo Touch Golf Birdie Challenge

Mit dem Stylus schwungvoll zum Hole in One oder Doppelbogey!

Ihr schaut die Lichtung hinunter, der Wind rauscht, ihr seid voll konzentriert, holt mit dem Stylus aus und zieht ihn dann millimetergenau auf dem Touchscreen nach oben. Euer Golfer landet einen 230-Meter-Schlag, der knapp vor dem Bunker liegen bleibt. Gerade noch einmal Glück gehabt! Wunderschöne Golfplatz-Landschaften, zahlreiche Spezialschläge und eine gelungene Steuerung – viel mehr braucht ein gelungenes Golfspiel für unterwegs gar nicht. Die Übersicht auf dem Grün fällt allerdings anfangs nicht ganz leicht. Für dieses Manko entschädigt aber die intuitive Steuerung.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3

Mutant Nightmare

Legt die Pizza zur Seite und prügelt euch durch New York.

Die schlagkräftigen Schildkröten Donatello, Raphael, Michelangelo und Leonardo sind zurück und prügeln sich über die beiden Bildschirme des DS. Ihr schlüpft in die Rolle einer der vier Ninja-Turtles und prügelt euch quer durch New York. Auf dem oberen Bildschirm findet das seitlich scrollende Kampfgeschehen statt, während der untere Bildschirm dazu dient, eure Kumpels zu Hilfe zu rufen. Diese schleudern euch über Abgründe hinweg oder vollführen mit euch im Duett Spezialangriffe. Kurzweiliger Comic-Prügler ohne Höhen und Tiefen, der vor allem zu viert Spaß macht.

TEST

SPYRO: SHADOW LEGACY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Amaze Entertainment
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.vugames.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
11. November	Ca. € 35,-

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Der Touchscreen wird kaum genutzt, ansonsten routinierte Jump&Run-Steuerung.

STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	74%	–%	**70%**

Amüsantes Drachen-Gehopse mit kreativem Design. Allerdings kaum Touchscreen-Einsätze.

TEST

PAC'N ROLL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Der gelbe Mampfer steuert sich besser und intuitiver denn je – dem Touchscreen sei Dank.

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	73%	–%	**75%**

Klassische Fressorgie **mit toller Steuerung** und schöner 3D-Umgebung.

TEST

NINTENDO TOUCH GOLF ...

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	T & E Soft
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (1 Cartridge)	Ohne Beschr.
Termin	**Preis**
18. November	Ca. € 35,-

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

Sehr gelungene Touchscreen-Steuerung, die ein gutes Schlag-Feeling vermittelt.

STEUERUNG **86%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
77%	62%	80%	**80%**

Tolle Steuerung und wunderschöne Plätze. Diese Golf-Erfahrung ist rundum gelungen.

TEST

TEENAGE MUTANT ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4 (1 Cartridge)	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
24. November	ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**

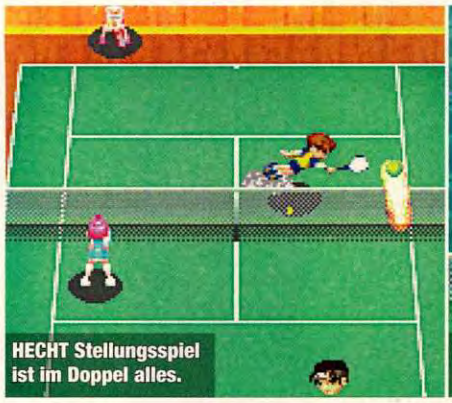
Die Steuerung der Turtles ist gelungen, der Einsatz des Touchscreens leider nur bedingt.

STEUERUNG **77%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
67%	70%	**69%**	66%

Kurzweilige Krötenprügelei, die zu viert wesentlich spaßiger ist als im Singlemodus!


HECHT Stellungsspiel ist im Doppel alles.

SELTSAM Waluigi schwimmt zum Ball?

AUFLADEN Dadurch gelingen kraftvollere Schläge.

Mario Power Tennis

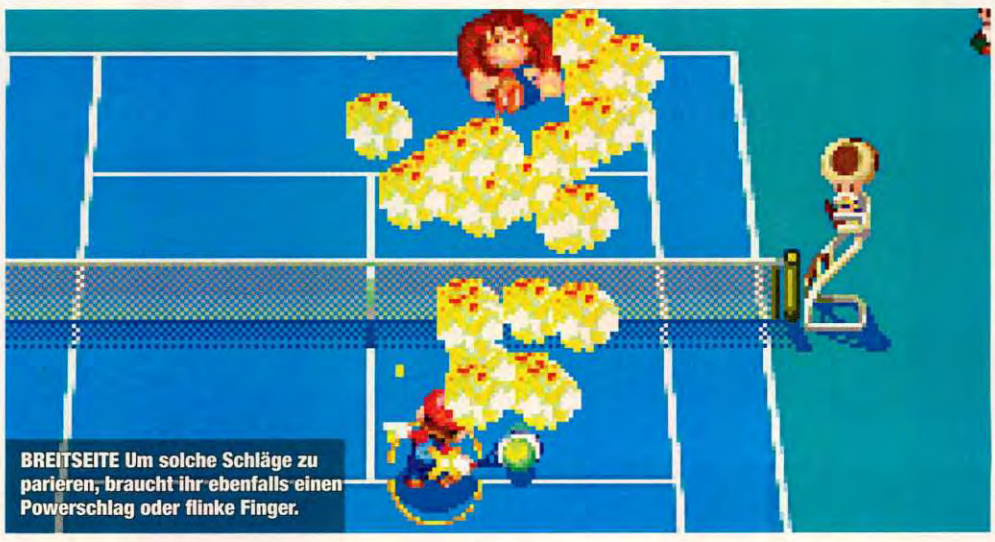
Bum Bum Mario fliegt wieder über den Centrecourt.

Wer an Sportspiele für Nintendo-Konsolen denkt, landet unweigerlich bei den Jungs von Camelot Software. Seit Jahren versorgen die Japaner sportbegeisterte Videospieler mit kunterbunten, aber spielerisch dennoch gehaltvollen Leibesübungen. Nach Marios Grand-Slam-Auftritt bei *Mario Power Tennis* auf dem GameCube zeigt er jetzt auch auf dem Game Boy Advance seine Qualitäten.

SPIEL, SATZ UND SIEG AUF GANZER LINIE

Als aufstrebender Tenniskadett hechtet ihr im Story-Modus über den Platz und versucht hinter die Geheimnisse der maskierten Profis, die auf dem Gelände der Tennis-Akademie gesehen wurden, zu kommen. Dafür müsst ihr allerdings hart trainieren. Ihr spielt euch in den verschiedenen Klassen an die Spitze, zeigt in Turnieren euer Können und verbessert dabei eure Charakterwerte. Nach jedem Match dürft ihr die gewonnenen Erfahrungspunkte auf die Grundstärken Kraft, Kontrolle, Spin und Tempo verteilen. Wer zudem noch fleißig auf dem Trainingsplatz übt und an den Robomaschinen trainiert, schaltet schon bald spezielle Powerschläge frei, die auf dem Court für jede Menge Action sorgen. Um beispielsweise einen spektakulären Hecht zu zeigen, müsst ihr zunächst durch gezielte Schläge eure Power-Leiste auffüllen – erst dann gelingen solche Kunststücke. Natürlich sind auch wieder jede Menge alte Bekannte mit an Bord. Mario, Luigi, die Prinzessin, Bowser & Co. pfeffern sich auf dem Centrecourt die Bälle um die Ohren. Mario holt den Feuerhammer raus, die Prinzessin schleudert den Ball mit einem Herzangriff zurück und Donkey Kong feuert mit der Dschungelkanone oder Bananenattacken – irrwitzig und vor allem einfach. Nach wenigen Minuten habt ihr die Steuerung verinnerlicht und *Mario PowerTennis* läuft zu Hochform auf, besonders wenn ihr mit drei Freunden per Wireless-Adapter gegeneinander antretet. Genial – ein klarer Dreisatzsieg für die Mario-Sippe!

SASCHA DOWIDAT


BREITSEITE Um solche Schläge zu parieren, braucht ihr ebenfalls einen Powerschlag oder flinke Finger.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat
kämpft mit der Ballmaschine.

Auch wenn ich persönlich lieber dem ruhigen Golf fröne, flitze ich auch immer mal wieder gerne eine Runde über den Centrecourt. Für unterwegs ist *Mario Power Tennis* klar die erste Wahl. Angefangen beim motivierenden Story-Modus über die zahlreichen Spezialangriffe von Donkey, Mario & Co. bis hin zur genialen Spielbarkeit überzeugt die Handheld-Version auf ganzer Linie. Ein kleiner Geniestreich!

TEST
MARIO POWER TENNIS

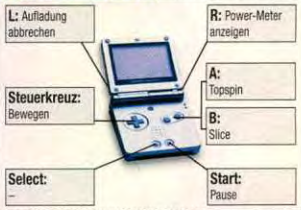
Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot Software
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **18. November**	Preis **Ca. € 40,-**

- Viele Charaktere
- Liebevolle und detaillierte Grafik
- Zahlreiche Spezialschläge
- Gelungener Story-Modus

CONTROLLER CHECK **STANDARD**



Nahezu perfekt – Standard- und Powerschläge gelingen intuitiv und sind schnell beherrscht.

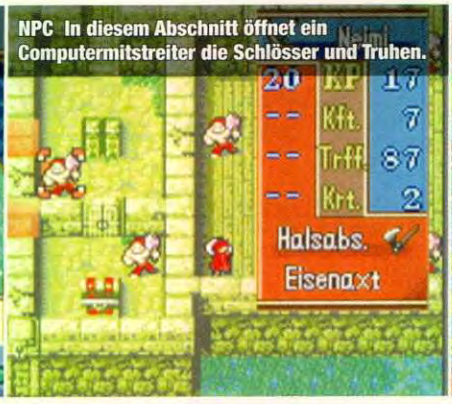
STEUERUNG **86%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	80%	**89%**	88%

Spaßige und abwechslungsreiche Filzball-Simulation **mit tollem Story-Modus.**

EISEN GEGEN SILBER Waffenvarianten lassen den Strategiegehalt noch einmal ansteigen.



NPC In diesem Abschnitt öffnet ein Computermitstreiter die Schlösser und Truhen.

EIRIKA IM GLÜCK Manche Dörfer erlauben es auch, Charaktere in Arenen aufzuleveln.

Fire Emblem The Sacred Stones

Überhaupt kein zweischneidiges Schwert:

Taktik-Fans erwartet feuriger Nachschub!

Heimtücke im Königreich Magvel: Aus unerfindlichen Gründen werden die Bewohner von Renais plötzlich Opfer eines Überfalls des benachbarten Landes Grado. In der Ritterrüstung zweier patriotischer Thronfolger, Ephraim und Eirika, nehmt ihr es schließlich mit dem Anrainer auf und leitet damit ein Schwertgerassel erster Güte in die Wege. En garde!

ES WAR EINMAL

Brandneue Charaktere stehen im Mittelpunkt des mehr als 20 Kapitel umfassenden Taktik-Rollenspiels. In der Tradition der Vorgänger dirigiert ihr eure Einheiten rundenbasiert über den Bildschirm und macht euch in den Einführungskapiteln mit der Spielmechanik vertraut. Anfänger bekommen ein nützliches In-Game-Handbuch spendiert, außerdem schaltet ihr mit der R-Taste jederzeit Informationen über Terrain und Charaktere hinzu. Angelpunkte des Spiels sind so genannte Waffen- und Magie-Dreiecke, die bereits im letzten *Fire Emblem*-Teil zum Einsatz kamen: Diese Abhängigkeitsgrundsätze beruhen auf dem Schere-Stein-Papier-Prinzip und maßregeln Offensiv- und Defensivwirkung der Waffen und Zaubersprüche. Ausufernde Textdialoge, die sich aber jederzeit überspringen lassen, treiben die Story voran und lassen die liebevollen Charaktere dem Spieler richtig ans Herz wachsen. Nach dem ersten Drittel dürft ihr sogar entscheiden, welchem Charakterpfad ihr folgen wollt, und leitet damit zwei unterschiedliche Handlungsstränge mit überraschenden Wendungen ein. Praktisch: Auf der neuen Oberweltkarte steuert ihr schon recht früh den Turm von Valni an, in dem ihr die Erfahrungspunkte eurer Recken auch außerhalb der Missionsarenen steigern dürft. Da serientypisch besiegte Charaktere eurer Truppe nicht mehr regeneriert werden können, sind Strategie-Kenner wieder einmal bestens motiviert, möglichst heil vom Schlachtfeld zu ziehen. Die charakterstarke Story lässt so schnell nicht los!

CHRISTOPH KRAUS

BASTARD Auch während der Kapitel schaffen Charakterdialoge eine klasse Atmosphäre.

VIELFALT Eines der Missionsziele: Pflanzt den Hintern eures Hauptcharakters auf den Thron.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak wetzt die Schwerter.

Mit *Fire Emblem* verhält es sich wie mit einem guten Märchen: Man vertieft sich in eine sagenhafte Welt und wird vollständig von ihr in den Bann gezogen. Auch die Erzählweise des neuen Teils ist unglaublich ausgereift und besticht durch alternative Dialoge, je nachdem, welchen Kämpfer ihr habt sterben lassen. Diese Tatsache motiviert, eure Feldzüge mit möglichst allen Mannen zu planen. Langfristig fesselnd!

TEST

FIRE EMBLEM: THE ...

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **4. November**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Packendes Gameplay
- ⊕ Einsteigerfreundliches Tutorial
- ⊕ Authentische Dialoge, ...
- ⊖ ... aber teilweise sehr ausufernd

CONTROLLER CHECK STANDARD

Genial zu steuern, leider systembedingt ohne die Touchscreen-Genialität eines Advance Wars DS.

STEUERUNG **87%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	83%	81%	**87%**

Eine Strategieperle ritterlicher Manier mit klasse Erzählweise und fesselndem Gameplay!

Dynasty Warriors

Altertümliches **Kriegs-Scharmützel** für unterwegs.

Das japanische Traditionsunternehmen Koei hat endlich eine Version seiner *Dynasty Warriors*-Serie für den Game Boy Advance produziert. Von der bombastischen Präsentation der Heimkonsolen ist hardwarebedingt natürlich nicht viel übrig geblieben. Das Spielprinzip wurde jedoch fast unverändert übernommen.

HISTORISCHE BEFEHLSKETTE

Aufruhr im alten China: Clankriege unter den Chinesen sorgen für Unruhe, bis ihr am Horizont erscheint. Auf einer Karte bewegt ihr euren Kämpfer, während die Truppen um euch herum vom Computer gesteuert werden. Kommt es zum direkten Feindkontakt, metzelt ihr den Gegner aus einer isometrischen Perspektive nieder und benutzt dabei zahlreiche Spezialangriffe. Leider verkommt das Spiel schnell zum langweiligen Button-Masher. Daran ändern auch die zahlreichen Waffen nicht viel. Durchschnittliche Umsetzung eines Kultspieles, der es an Spieltiefe und Gegneraufkommen fehlt. Fans spielen Probe!

SASCHA DOWIDAT

EFFEKTREICH Ihr prügelt euch quer durch China.

SCHLACHT Drei Territorien müssen befreit werden.

TEST

DYNASTY WARRIORS

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Koei
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **2. Dezember**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Die kleinen Samurais wetzen leichtgängig die Schwerter und sind leicht zu steuern.

STEUERUNG **84%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
70%	60%	**63%**	60%

Durchschnittlicher Action-Titel, **der dem Vorbild nicht gerecht wird.**

Dr. Mario & Tetris Attack

Bunte Pillen werfen und danach Klötzchen stapeln.

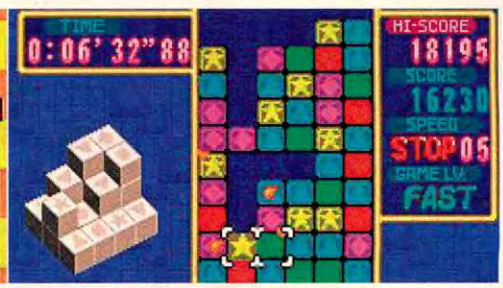
Nintendo startet einen Angriff auf eure grauen Zellen und liefert mit *Dr. Mario & Tetris Attack* gleich zwei Tüftler für den GBA. Alte Denksporthasen werden die beiden Titel natürlich kennen, sind sie doch Klassiker aus den Zeiten des guten, alten NES und dessen Nachfolger Super Nintendo.

NICHT NUR DOKTORSPIELE

Dr. Mario schlägt sich mit hartnäckigen Viren herum, die in einem Glas kreuz und quer gestapelt sind. Ihr werft bunte Pillen dazu und sobald sich eine vertikale oder horizontale Viererreihe ergibt, lösen sich die Krankmacher auf. *Tetris Attack* funktioniert sehr ähnlich, allerdings müsst ihr hier Klötzchen sortieren, die von unten in den Bildschirm geschoben werden. Durch geschickte Positionswechsel bildet ihr Reihen, die dann verschwinden. Optisch sind beide Titel nicht der Rede wert, aber die Spielprinzipien können immer noch begeistern, obwohl sie etwas Staub angesetzt haben. Auch zu zweit ein großer Spaß.

SASCHA DOWIDAT

DR. MARIO Wir bekämpfen die Viren mit kleinen Pillen.



KOPFNUSS Jeder Zug will gut überlegt sein.

TEST

DR. MARIO & TETRIS A.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Radical Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **25. November**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Das simple Drehen und Wenden von Pillen und Klötzchen geht leicht von der Hand.

STEUERUNG **80%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
43%	56%	**80%**	78%

Gutes Knobelduo großer mit Nostalgie-Portion, das auch heute noch fesselt.

Zooo

Wir betreiben aktiven Artenschutz – und **stiften Ruhe im Zoo.**

Auf dem DS als *Zoo Keeper* erschienen, entfaltet die tierische Knobelei jetzt auch auf dem GBA ihr Suchtpotenzial. Auf einem Spielfeld werden Tierkarten so sortiert, dass drei oder mehr Viecher in einer horizontalen oder vertikalen Reihe liegen, sich dadurch auflösen und Punkte spendieren – so einfach ist das Spielprinzip. Insgesamt fünf verschiedene Spielmodi, in denen ihr endlos puzzelt, auf Zeit spielt oder bestimmte Aufgaben erfüllt, sorgen für Abwechslung. Gesellige Tierfreunde dürfen auch zu zweit gegeneinander antreten.

SASCHA DOWIDAT

CLEVER Kettenreaktionen bringen Extrapunkte und einen Zeitbonus.

TEST

ZOOO

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Ignition Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.flashpoint.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ohne Beschr.
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Auch ohne Touchscreen einfache und intuitive Steuerung, die leicht zu handhaben ist.

STEUERUNG **84%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	77%	77%	**81%**

Interessante Tier-Knobelei, die durch das einfache Konzept schnell begeistert.

Cinderella
Zauberhafte Träume

Märchenzeit, schöne Zeit. Es war einmal auf dem GBA ...

Eine kleine Prinzessin, die hoch hinaus wollte, genauer gesagt zum königlichen Ball. Ihr steuert das kleine Aschenputtel durch verschiedene Szenen des Disney-Films, erfüllt dabei einfache Aufgaben und schlüpft sogar in die Rolle der beiden Mäuse Jaques und Karli. Die Technik ist dabei für ein kindgerechtes Spiel sehr gelungen: Mehrfaches Parallax-Scrolling und ein zauberhafter Soundtrack schaffen eine traumhafte Atmosphäre. Für Kinder sicher ein wunderschönes Jump & Run, für Erwachsene ein Märchen zum Einschlafen.

SASCHA DOWIDAT

DISCO FOX? Ihr bezirzt den Prinzen mit euren Tanzkünsten.

TEST

CINDERELLA ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	DC Studios
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.thq.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Einfache und übersichtliche Steuerung, bei der auch Kinder keinerlei Schwierigkeiten haben.

STEUERUNG **78%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	80%	–%	**65%**

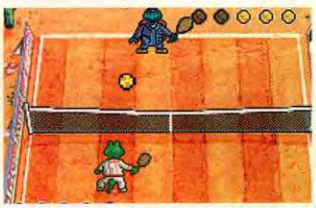
Märchen mit leichtem Einstieg. Fast ausschließlich für Kinder geeignet.

The Koala Brothers ...

... Outback Adventures. **Der australische Busch ist langweilig!**

Die beiden Koalabären Buster und Frank haben im australischen Busch jede Menge Spaß mit ihren Freunden – prima, wenigstens zwei, die bei dem Spiel ihre Freude haben. Die *Outback Adventures* sind eine lieblos zusammengeschusterte und uninspirierte Minispiele-Sammlung, in der ihr Tennis spielt, Fische fangt, Briefe austragt oder kleine Jump&Run-Passagen durchhüpft. Technisch belanglos und spielerisch dürftig, ist der Titel auch für Kinder nur bedingt zu empfehlen, denn selbst die werden schnell gelangweilt.

SASCHA DOWIDAT



IRREFÜHRUNG Es sieht aus wie Tennis, spielt sich aber wie Pong.

TEST

THE KOALA BROTHERS ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	The Game Factory
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.flashpoint.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ohne Beschr.
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 35,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Die Steuerung ist zwar sehr gelungen, bei so einem minimalen Spielprinzip aber auch keine Kunst.

STEUERUNG **69%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
38%	50%	– %	**41%**

Selbst Kinder nehmen vor dieser **Sammlung an Minispielen** schnell Reißaus.

Ultimate Spider-Man

Denk dran, Spidey: **Aus großer Macht wächst große Verantwortung!**

Auch auf dem Game Boy Advance hangelt sich die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft quer durch New York. Schwingen, springen, prügeln und Geiseln befreien – Spidey hat wieder jede Menge zu tun. Das ultimative Spider-Man-Gefühl wird dabei gut rübergebracht, allerdings hätte der Titel etwas mehr Abwechslung vertragen können. Auf Dauer wird die Mischung aus Beat 'em Up und Jump & Run eintönig. Insgesamt aber eine gelungene GBA-Umsetzung, die sich endlich mal wieder von der – ebenfalls guten – DS-Fassung unterscheidet.

SASCHA DOWIDAT

KUCKUCK Alles Gute kommt von oben – auch ein gezielter Tritt!

TEST

ULTIMATE SPIDER-MAN

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activsion.de**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	Preis
Erhältlich	Ca. € 45,-

CONTROLLER CHECK STANDARD

Viele Schlagvarianten und Hangelmanöver – trotzdem bleibt es übersichtlich und einfach.

STEUERUNG **79%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	72%	– %	**76%**

Nicht die ultimative, aber dennoch sehr gelungene Versoftung der Spidey-Comics.

IMPORT-NEWS

Naruto mal drei

RPG/ACTION Schafft es der Ninja diesmal zu uns?

Im Heimatland der Ninjas ist es nicht verwunderlich, dass es zahlreiche Mangas rund um die heldenhaften Kämpfer gibt. Einer der erfolgreichsten Bände ist *Naruto* aus der Feder von Masashi Kishimoto. Die Geschichte begann 2001 und ist mittlerweile auch als Anime etabliert. Die Hauptcharaktere Sasuke Uchiha, Naruto Uzumaki und Sakura Haruno sind Studenten einer Universität, wo sie zu Ninjas herangebildet werden. Trotz mangelndem Lerneifer möchte Unruhestifter Naruto, der seine Lehrer gerne an der Nase herumführt, der beste Kämpfer im ganzen Land werden. Im Lauf der Geschichte erlernen die Helden neue mentale Fähigkeiten, die verhindern, dass ein altertümliches Unheil wiedererweckt wird. Lizenzinhaber Tomy hat neuerdings drei neue Spiele mit dem Ninja in der Mache: Bei *Naruto 3* handelt es sich um ein seitwärts scrollendes DS-Plattformspiel, in dem man auf dem Touchscreen Ninja-Magien aktiviert. *Naruto RPG 2*, ebenfalls für den DS, basiert auf der Mangavorlage und wird mit neuen Handlungssträngen und Mehrspieler-Duellen angereichert. Schließlich setzt der GameCube-Prügler *Naruto 4* die bisherigen Teile fort, wartet mit neuen Charakteren und Zaubern auf und bietet zudem die Möglichkeit, seine Figuren mitten im Kampf zu wechseln, um Combo-Attacken auszuführen. **(ck/wh)**

Hersteller: Tomy
Internet: http://www.tomy.co.jp
Termin: Naruto 3: Erhältlich (Japan), Naruto RPG 2: Erhältlich (Japan), Naruto 4: 21. November (Japan)

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Die Wi-Fi-Strategie

Auf der Nintendo DS Conference verriet Nintendo erste Strategien zum Wi-Fi-Service, der am 23. November zeitgleich mit dem Release von *Animal Crossing* in Japan starten wird. Damit auch Spieler ohne Internetverbindung den Dienst nutzen können, wurde die Installation von Wi-Fi-Stationen in über 1.000 Geschäften im ganzen Land angekündigt. Ein passendes USB-PC-Zubehör für den Heimgebrauch wird zudem separat erhältlich sein. Der Wi-Fi-Dienst beweist, dass das Internet-Spielen überraschend simpel sein kann (es wird unter anderem kein Passwort benötigt), noch dazu sicher und dabei völlig kostenlos. *Mario Kart DS* wird der zweite online spielbare Titel sein, dem zahlreiche weitere – auch von Drittherstellern – folgen werden. Wenn im kommenden Jahr eine große Welle an Wi-Fi-Spielen angekündigt wird, könnte Nintendo zum führenden Anbieter für Online-Handheldspiele werden.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Pokémon XD: Gale of Darkness
2. Super Mario Stadium: M. Baseball
3. Real Powerful Pro-Baseball 12
4. Chibi Robo
5. One Piece Grand Battle

NINTENDO DS

1. Jump Superstars
2. Flexible Brain Making
3. DS Training For Adults
4. Nintendogs
5. Power Pocket Koushien

GAME BOY ADVANCE

1. Mushi King
2. Boktai 3: Shin Bokura no Taiyou
3. Pretty Cure Magic Teacher ...
4. Pokémon Emerald
5. Pokémon Fire Red/Leaf Green

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

N-ZONE NEWSTICKER

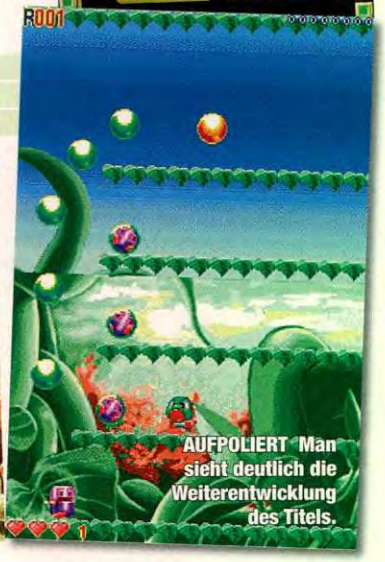
+++ MEHR FINAL FANTASY FÜR DEN GBA Square Enix hat die Umsetzung von *Final Fantasy V* und *Final Fantasy VI* für den Game Boy Advance angekündigt. Zusätzlich zu dieser Meldung ließ der RPG-Hersteller verkünden, dass in Japan ab dem 15. Dezember eine *Final Fantasy IV*-Special-Edition des Game Boy Micro erscheinen wird. **+++ ONLINE-DEMO** Wer sich bereits jetzt einen kleinen Vorgeschmack auf den Nachfolger des DS-Doktorspielchens *Medical Intern Tendokuta 2* verschaffen möchte, kann auf der offiziellen Spiele-Homepage eine kleine Flash-Demo spielen. **+++ MIYAMOTO BEI SPEZIELLEM SYMPOSIUM** Shigeru Miyamoto wird im Dezember einem speziellen Symposium namens Digital Interactive Entertainment Conference 2005 beiwohnen. **+++ REVERSE JUDGMENT 4 FÜR DEN DS** Capcom hat auf einem *Reverse Judgment*-Event bekannt gegeben, dass der Hersteller an *Reverse Judgment 4* für den DS arbeitet. Der Titel soll 2006 erscheinen. **+++ NEUE CLUB-NINTENDO-GOODIES** Seit dem

Bubble Bobble DS

GESCHICKLICHKEIT Viele, viele bunte Blasen.

Die DS-Version der Knuddel-Kult-Serie wird sowohl das Arcade-Original von 1986 als auch eine modifizierte, mit vielen neuen Features aufgebohrte Version des Geschicklichkeits-Spaßes enthalten. In der Klassik-Variante geht es immer noch darum, die Feinde in Blasen einzufangen. Durch den Einsatz beider DS-Bildschirme sieht man viel mehr von den Levels und soll so einen viel besseren Überblick haben. Ein Element des modifizierten Parts wird die Möglichkeit sein, so große Blasen zu machen, dass die Spielfigur selbst hinein kann. Der Umfang ist mit 100 Levels, 10 Boss-Runden und zahlreichen Bonus-Levels sehr ordentlich ausgefallen. Einige Umgebungen werden durch einen Wetterwechsel zusätzliche Abwechslung ins Spiel bringen. Außerdem werden die Wi-Fi-Fähigkeiten des Nintendo-Handhelds für zahlreiche Mehrspieler-Modi genutzt. **(uc)**

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: 24. November (Japan)



Bleach GC

BEAT 'EM UP Ich klopp dich ins Geisterreich.

Segas neuestem Prügel-Titel liegt der gleichnamige Anime zugrunde. Ichigo Kurosaki, ein typischer, 15 Jahre alter Teenager ist sowohl im Comic als auch im Spiel die Hauptfigur. Der Junge führt eigentlich ein ganz normales Leben – bis auf die Tatsache, dass er Geister sehen kann. Als eines Tages ein Soul Reaper – die dafür verantwortlich sind, die Seele eines Verstorbenen in eine Art Himmel namens Soul Society zu geleiten und böse Seelen zu jagen – in Ichigos Haus auftaucht, überschlagen sich die Ereignisse. Für ein Prügelspiel hat der Titel eine sehr stimmungsvolle Story. Da die Soul Reaper mit stattlichen Schwertern ausgestattet sind, geht der Titel stark in die Richtung von *Soul Calibur II*. Zusätzlich zu den üblichen Spielmodi wird auch eine Verbindungsmöglichkeit zum Nintendo DS geboten. (uc)

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 8. Dezember (Japan)

12. Oktober ist der „Mario Kart DS Stylus" im Club-Nintendo-Online-Service erhältlich. Ab dem 23. November können sich Punktesammler über einen *Animal Crossing*-Desktop-Kalender freuen. **+++ CES 2006** Nintendo wird vom 5. bis 8. Januar in Las Vegas bei der 2006 International Consumer Electronics Show mit dabei sein. **+++ FILIALEN-SCHLIESSUNG** Eidos' Niederlassung in Japan wird zum 31.12.2005 geschlossen. Als Grund gab das Unternehmen die Übernahme durch SCi an. Zusätzlich soll eine neue Firmenstrategie mitverantwortlich für diese Maßnahme sein. **+++ WI-FI ZUM MITNEHMEN BITTE** Nintendo hat die Zusammenarbeit mit Wi-Fi-Anbieter Wayport offiziell bestätigt. Als Resultat werden in 6.000 McDonald's-Filialen Hotspots für Nintendo-DS-Online-Matches eingerichtet, die den Dienst zum 14. November aufnehmen und für den Endverbraucher kostenlos nutzbar sind. **+++ FLÜCHTIGE FEDER** Konamis Rollenspiel-Titel *Iron Feather* hat sich auf den 19.01.2006 verschoben. **+++**

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Wir sind drin

Bei Heimkonsolen mag Nintendo das Thema Online-Spiele lange verschlafen haben, im Mobilbereich gibt man sich dafür umso energischer und richtungsweisender. In Nordamerika startet am 14. November Nintendos Wi-Fi-Dienst. Der verspricht zum einen kostenlose Hotspots (von denen primär Spieler in den großen Ballungszentren profitieren dürften). Hervorragend ist auch das Konzept, einen einfachen USB-Adapter herauszubringen, um jeden Heim-PC mit Breitband-Internet-Zugang in eine Login-Gelegenheit für den DS zu verwandeln. Wenn ich ohnehin schon per DSL oder Kabelmodem online gehen kann, kostet es mich also nichts extra, in der ganzen Wohnung gegen Internet-Spielgefährten anzutreten (sieht man mal von dem einmaligen Adapterkauf ab, aber schnurlose Netzwerke sind ohnehin in immer mehr Haushalten vorhanden). Vor allem veröffentlicht Nintendo of America zum gleichen Termin die perfekte Killer-Applikation, welche zum Ausprobieren des Wi-Fi-Dienstes mächtig motiviert: *Mario Kart DS*. Wenn es jemals ein Spiel gegeben hat, das nach Online-Anbindung schreit, dann ist es *Mario Kart*. Hoffentlich ist die Verbindung dann auch gut genug, damit ich von Vancouver aus den Kollegen in der deutschen Heimatredaktion ein paar Schildkröten vor den Kühler knallen kann.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Madden NFL 06
2. Harvest Moon: Another ...
3. Super Smash Bros. Melee
4. Charlie and the Chocolate Factory
5. Sonic Gems Collections

NINTENDO DS

1. Nintendogs: Dachshund & Friends
2. Nintendogs: Labrador & Friends
3. Nintendogs: Chihuahua & Friends
4. Advance Wars: Dual Strike
5. Kirby: Canvas Curse

GAME BOY ADVANCE

1. Pokémon Emerald
2. Dragon Ball GT: Transformation
3. Lego Star Wars
4. Kim Possible 3
5. Charlie and the Chocolate Factory

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Erscheint demnächst	
Mario Party 7	10. November
Harvest Moon	10. November
Naruto 4	21. November
One Piece Pirates Carnival	23. November
SSX On Tour	24. November
SD Gundam Gashapon Wars	1. Dezember
Bleach GC	8. Dezember
Golden Gash	15. Dezember
Shadow the Hedgehog	15. Dezember

NINTENDO DS

Erscheint demnächst	
Pokémon Mysterious Dungeon	17. November
Animal Crossing DS	23. November
Sonic Rush	23. November
Puyo Puyo Fever 2	24. November
Snow Kids Party	24. November
Bubble Bobble	24. November
Zoid Circus DS	1. Dezember
Slime MoriMori	1. Dezember
Mario Kart DS	8. Dezember
Mushi King	8. Dezember
Harvest Moon for Girls	8. Dezember
Mario & Luigi RPG 2	29. Dezember

GAME BOY ADVANCE

Erscheint demnächst	
Pokémon Mysterious Dungeon	17. November
Rockman EXE 6	23. November
Final Fantasy IV	15. Dezember

USA

NINTENDO GAMECUBE

Erscheint demnächst	
Mario Party 7	7. November
Harry Potter and the Goblet of Fire	8. November
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	8. November
Gun	8. November
Karaoke Revolution	8. November
The Chronicles of Narnia	14. November
Pac-Man World 3	15. November
James Bond 007: From Russia With Love	15. November
Need for Speed: Most Wanted	15. November
Shadow the Hedgehog	15. November
True Crime: New York City	15. November
Chibi Robo	15. November
Yoot Saito's Odama	15. November
Peter Jackson's King Kong	21. November
Super Mario Strikers	5. Dezember
Mega Man X Collection	6. Dezember
Prince of Persia: The Two Thrones	6. Dezember

NINTENDO DS

Erscheint demnächst	
Harry Potter and the Goblet of Fire	8. November
Mario Kart DS	14. November
The Chronicles of Narnia	14. November
Electroplankton	14. November
Black & White Creatures	14. November
Need for Speed Most Wanted	15. November
SBK: Snowboard Kids	15. November
Sonic Rush	15. November
Tony Hawk's American SkBland	15. November
Viewtiful Joe	15. November
Peter Jackson's King Kong	22. November
Dragon Ball Z: Supersonic Warrior 2	22. November
Mario & Luigi 2: Partners in Time	28. November
Burnout Legends	29. November
Bust-A-Move	1. Dezember
Animal Crossing: Wild World	5. Dezember
Prince of Persia: Battles of Prince of Persia	6. Dezember
Dragon Booster	20. Dezember
Guilty Gear: Dust Strikers	2. Januar
Top Spin 2	2. Januar
Metroid Prime: Hunters	16. Januar
Age of Empires	30. Januar

GAME BOY ADVANCE

Erscheint demnächst	
Donkey Kong Country 3	7. November
Sea World: Shamu's Deep Sea Adventures	8. November
The Proud Family	8. November
Harry Potter and the Goblet of Fire	8. November
Fantastic Four Flame On	8. November
Big Mutha Truckers	9. November
Ultimate Puzzle Games	14. November
Top Spin 2	14. November
Zooo	14. November
The Chronicles of Narnia	14. November
Need for Speed Most Wanted	15. November
Hi Hi Puffy Ami Yumi	15. November
Dogz	15. November
Pocket Dogs	15. November
It's Mr. Pants	15. November
Prince of Persia 3	15. November
Screw Breaker	15. November
Totally Spies	15. November
Winx Club	15. November
Zatchbell	15. November
Zathura	15. November
Kong: The 8th Wonder of the World	21. November
Peter Jackson's King Kong	22. November
Dr. Mario Puzzle League	28. November
Kong: King of Atlantis	29. November
Mario Tennis Advance: Power Tour	5. Dezember
Final Fantasy IV	12. Dezember
Dragon Ball Z: Goku 1 & Goku 2	13. Dezember
Metal Slug Advance	15. Dezember

BEWEISFÜHRUNG Vor Prozessbeginn habt ihr hoffentlich gründlich recherchiert.

Phoenix Wright

ADVENTURE **Ich lös' den Fall auf jeden Fall.**

Unschuldig des Mordes bezichtigt? Keine Bange, Junganwalt Phoenix Wright entdeckt durch rigorose Recherche und knallharte Kreuzverhöre flunkernde Zeugen und unterdrückte Beweismittel. Das kürzlich in den USA veröffentlichte Krimi-Adventure zementiert den Ruf des DS als Plattform für drollige, originelle Spiele. Gleich zu Beginn der fünf Fälle bekommen wir zu sehen, wie der Täter erbarmungslos zuschlägt. Doch dank Lug, Trug und tumber Ermittler landet nicht der Schurke auf der Anklagebank, sondern ein von Phoenix verteidigter Unschuldiger. Durch Aktenstudium und Dialoge müsst ihr genug Indizien zusammen kriegen, um das Hohe Gericht von der Wahrheit zu überzeugen. Spielerisch reduziert sich das Ganze auf viel Textleserei und gelegentliches Antippen von Beweisen oder Multiple-Choice-Optionen. Aber die kurzweiligen Fälle sind ebenso spannend wie witzig inszeniert und bieten viel Gelegenheit für vergnügliche Krimi-Denkarbeit. **(hl)**

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: Erschienen (USA)

ERNSTFALL Beim ersten Gerichtstermin gibt Kollegin Mia hilfreiche Tipps.

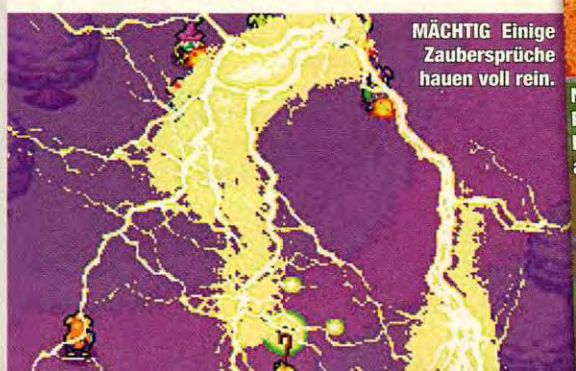
Lost Magic

ROLLENSPIEL **Zauberstab statt Zweihänder**

In diesem neuen Action-Rollenspiel von Taito taucht der Spieler in eine Welt voller Monster und Magie ein. Der Gameplay-Schwerpunkt wird dabei auf der Zauberei liegen. In der Haut eines mächtigen Zauberers kämpft der Spieler nicht nur in Echtzeit gegen zahlreiche Monster, sondern auch mit ihnen zusammen, indem er sie durch einen Zauberspruch manipuliert und kontrolliert. Obwohl alle Kreaturen über eine ordentliche Portion künstliche Intelligenz verfügen und auch eigenständig kämpfen, sind die Erfolgschancen wesentlich höher, wenn sie Befehle ausführen. Gesteuert werden die Monster auf dem Touchscreen. Hier zeichnet der Spieler auch mehrere Runen, die dann einen Zauber auslösen. Es dürfen auch mehrere magische Zeichen kombiniert werden. Alles in allem wird es über 100 unterschiedliche Zaubersprüche geben. **(uc)**

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: Winter

AUFTEILUNG Oben sieht man Karte und Charakterwerte, unten findet die Action statt.



MÄCHTIG Einige Zaubersprüche hauen voll rein.

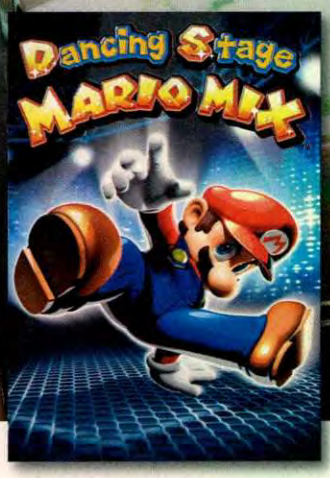
NACHVOLLZIEHBAR Runen nachzeichnen kennen wir schon aus Castlevania.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Abgefahrene Aboprämien!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann sein kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.

Need for Speed Most Wanted (GC)
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. *Need for Speed Most Wanted* fordert den Spieler heraus, sich den Titel als berüchtigtster und gerissenster Fahrer zu erkämpfen. Der Nervenkitzel von Polizei-Verfolgungsjagden wird die Herzen aller Fans höher schlagen lassen. Erscheint: 24.11.2005
Prämien-Nr.: 002768



Dancing Stage Mario Mix (GC)
Da steppt der Bär auf dem GameCube! Auf einer Tanzmatte, die als Controller dient und zum Spiel gleich mitgeliefert wird, können die Spieler zu 29 Songs das Tanzbein schwingen und mächtig Kalorien abbauen. Mehrere Spielvarianten und Schwierigkeitsstufen sowie Minispiele und ein Multiplayer-Modus sorgen für ausgelassene Stimmung und Spiel- und Partyspaß!
Prämien-Nr.: 002787

Mario Smash Football (GC)
Das ist Fußball, wie man ihn schon immer wollte – sich aber nie zu spielen traute. Denn in *Mario Smash Football* sind alle Regeln außer Kraft gesetzt. Jedenfalls alle, die einen sonst hindern, dem Gegner einmal richtig Saures zu geben. *Mario Smash Football* ist keine realistische Sport-Simulation, sondern ein völlig neuartiger Fußball-Spaß!
Erscheint: 18.11.2005
Prämien-Nr.: 002804

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
(Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Schweiz möglich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 19

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D ca. 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeit nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. ÜBRIGENS: Sie müssen selbst kein Abonnent sein, um einen neuen Abonnenten zu werben.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

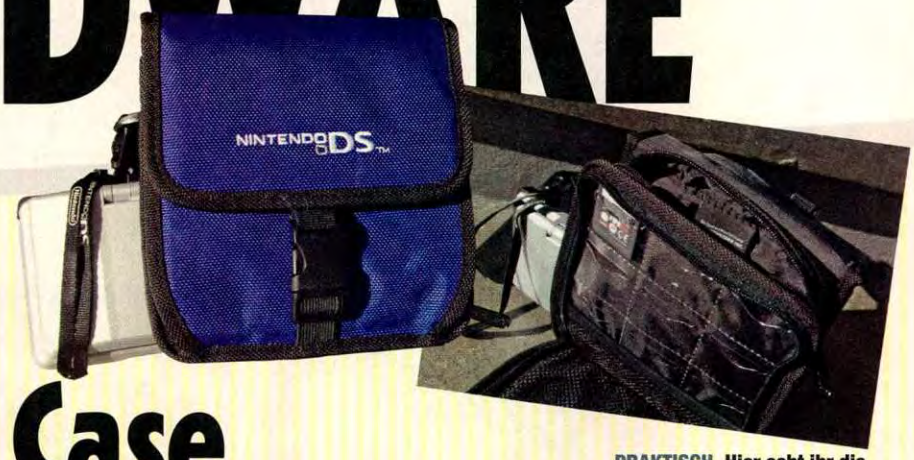
Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

HARDWARE



PRAKTISCH **Hier seht ihr die beste Tasche für den DS.**

Nintendo DS Carrying Case

ZUBEHÖR **Die beste Tasche für Nintendos DS im Test.**

Viele Taschen für den Nintendo DS sind unpraktisch, besitzen schlecht verarbeitete Reißverschlüsse, die schon nach einigen Monaten verschleißen. Bei dem Nintendo DS Carrying Case ist das nicht der Fall, denn hier wird dicker Nylonstoff verwendet, der nicht nur sehr robust ist, sondern der Tasche einen so stabilen Rahmen verleiht, dass dem eingesteckten DS selbst bei einer Purzelpartie von einer Treppe nichts zustößt.

EIN TASCHENBLICK

Auch wenn das Äußere vermuten lässt, dass es sich hier um eine Tasche mit nur einem großen Innenfach handelt, so trübt der erste Eindruck doch. Der DS wird nämlich nicht von oben, sondern seitwärts in einem genau passenden Reißverschlussfach verstaut. Sogar ein DS mit Zusatzakku passt hier problemlos hinein. Über einen Reißverschluss an der Oberseite gelangt ihr zu einem großen Fach, in dem ihr Netzteil, Kopfhörer, Ersatzstylus oder Ersatzakkus lagern könnt. Spiele verstaut ihr in der ausklappbaren Fronttasche, wo sich durch eingelassene Netze mit Gummiband auch alte GBA-Spiele lagern lassen. Fazit: Das Nintendo DS Carrying Case ist die bislang beste Möglichkeit, den Nintendo DS samt Zubehör zu verstauen. Besonders empfehlenswert!

TEST

CARRYING CASE

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908/43044
Internet:	www.bigben-interactive.com
Preis	Leistung
Ca. € 20,-	Gut

- ⊕ Robuster, gut verarbeiteter Nylonstoff
- ⊕ Schmuckes Design
- ⊕ Platz für mehr als neun Spiele und Zubehör
- ⊕ Gepolsterte Seitentasche für DS

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Nintendo DS Auto-Kit

ALLES DRIN **Autoladegerät und reguläres Netzteil.**

ZUBEHÖR **DS-Netzteil mit Adapter für den Zigarettenanzünder**

Ihr kennt das vielleicht: Ihr spielt gerade noch *Pokémon Smaragd*, plötzlich leuchtet die orangefarbene Batterielampe des DS auf – und eine Viertelstunde später hat euer DS keinen Strom mehr. Im besten Fall könnt ihr das Gerät am Netzteil aufladen – aber was, wenn ihr gerade mit euren Eltern im Auto unterwegs seid? Keine Panik und Ruhe behalten, denn in solchen Situationen kann das Auto-Kit von MadCatz euch trotzdem mit Strom versorgen.

STROM MUSS HER

Das Paket besteht aus zwei Kabeln – zum einen wäre da das reguläre Netzteil, das allerdings nicht direkt in den DS gesteckt werden kann. Hier kommt das zweite Teil des Sets ins Spiel, denn das wird in den DS gestöpselt und passt am anderen Kabelende in jeden Zigarettenanzünder – und kann auch mit dem Netzteil verbunden werden. Wenn ihr also unterwegs seid, braucht ihr lediglich das Zigarettenanzünder-Kabel – mehr nicht. Die Kabellänge ist mit zwei Metern übrigens mehr als ausreichend, sodass ihr selbst in sehr großen Autos damit euren DS aufladen könnt. Fazit: Eine günstige und praktische Alternative zu den herkömmlichen Ladegeräten – empfehlenswert.

TEST

NINTENDO DS AUTO-KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	MadCatz
Info-Telefon:	09471-80920
Internet:	www.madcatz.com
Preis	Leistung
Ca. € 10,-	Ausreichend

- ⊕ Für Nintendo DS und GBA/SP
- ⊕ Autoladegerät und Netzteil in einem
- ⊕ Zwei Meter langes Kabel
- ⊕ Niedriger Preis

EINSCHÄTZUNG

GUT

Universal Challenge Racing Wheel

ZUBEHÖR Einsteigerlenkrad für GameCube, PS2 und Xbox

GÜNSTIG Für rund 30 Euro bekommt ihr ein akzeptables und günstiges Allroundlenkrad.

Dieses Multiplattformlenkrad gehört zu den günstigsten im Handel – und besitzt sogar die Ferrari-Lizenz. Ob das kleine Einsteigergerät den italienischen Hengst tatsächlich verdient, haben wir in unserem Praxistest herausgefunden.

ALLES DABEI

In dem kleinen roten Karton des Universal Challenge Lenkrades findet ihr nicht nur das reguläre Lenkrad, sondern auch eine kleine Pedaleinheit. Die Feuertasten sind nicht beschriftet, also verrät euch nur ein Blick in die Anleitung, welche Taste auf dem GameCube-Controller den Tasten auf dem Lenkrad zugeordnet wird. Das Lenkrad selbst arbeitet mit einer einfachen, recht starken Federung und bietet einen Lenkradius von rund 220 Grad. Tatsächlich gibt das Lenkrad aber schon nach 90 Grad in beide Richtungen die Maximalwerte an die Konsole weiter, sodass der zusätzliche Lenkradspielraum von rund 40 Grad nicht ausgereizt wird. Die Pedale sind unterschiedlich stark gefedert und besitzen eine viel zu kleine Standfläche. Der Fuß von erwachsenen Spielern wird also schon nach kurzer Zeit zwischen Bremse und Gaspedal verrutschen.

RENNSPIELE

Ein weiteres Problem gibt es softwareseitig, denn für den GameCube gibt es neben den *Need for Speed*-Titeln und *Mario Kart: Double Dash!!* nicht besonders viele gute Rennspiele. Fazit: In der Ausstattung, Verarbeitung und Präzision kann es das Lenkrad nicht mit Logitechs deutlich teurerem Force-Feedback-Lenkrad aufnehmen. Wollt ihr euch aber für vergleichsweise wenig Geld den Spaß gönnen, mal mit einem Lenkrad gegen eure Freunde anzutreten, dann ist das Universal Challenge Racing Wheel mit dem Preis von ca. 30 Euro durchaus eine Empfehlung wert. Außerdem könnt ihr das Gerät auch für Microsofts Xbox und Sonys PlayStation 2 verwenden – hier gelten natürlich die gleichen Einschränkungen in der Lenkung wie bei der Steuerung mit einem GameCube.

TEST

UNIV. CHALL. RACING WHEEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Hercules
Info-Telefon:	0800-0001445
Internet:	www.hercules.de
Preis	Ca. € 30,-
Leistung	Sehr gut

- ⊕ Niedriger Preis
- ⊕ Unterschiedlich gefederte Pedale
- ⊖ Empfindlichkeit nicht programmierbar
- ⊖ Lenkradius wird nicht ausgereizt

EINSCHÄTZUNG

OKAY

Screen Protection

ZUBEHÖR Schützt euer DS-Touchscreen

Nintendos DS ist nicht gerade handlich und wird deshalb gerne in die Tasche gesteckt. Dort ist es aber in der Regel nicht sauber genug – und so ist es vollkommen logisch, dass sich trotz eingeklapptem DS Staubkörner auf dem Display sammeln. Wenn ihr nun mit dem Stylus auf der dreckigen Oberfläche herumfahrt, zerkratzt dabei das Display – das muss aber nicht sein. Für fünf Euro bekommt ihr eine leicht zu befestigende Schutzfolie für beide DS-Displays und ein Reinigungstuch. Fazit: Für DS-Dauerspieler eine sehr, sehr gute Investition!

TEST

SCREEN PROTECTION

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 5,-
Leistung	Sehr gut

- ⊕ Niedriger Preis
- ⊕ Schutzfolie für beide DS-Displays
- ⊕ Leicht aufzubringen
- ⊕ Deutsche Bedienungsanleitung

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrics	Ca. € 15,-	Sehr gut
MicroCON Wireless	MadCatz	Ca. € 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBR

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

SPALTER Nintendos Revolution-Konsole wirbelte viel Staub bei unseren Lesern auf. Wie ist eure Meinung?

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; Sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Revolution

Hi, ihr N-ZONEler!
Ich persönlich kann die ganze Aufregung, ob sie nun positiv oder negativ ist, nicht so ganz nachvollziehen! Klar wirft der Revolution-Controller noch viele Fragen auf und gibt vielen auch einen Grund zu Kritik. Doch wer eingefleischter Videospieler ist und Nintendo auch nur das Geringste abgewinnen kann, den interessiert diese Konsole! Auch gerade wegen dieses Bedienelementes, das so ja noch keiner gesehen hat. Also, wer sich gegenüber dem Revolution negativ äußert, den muss die Konsole doch immerhin so beschäftigt haben, dass er einen Brief oder eine Mail schreibt ;)

TOBI STEGMANN

Hallo, N-ZONE!
Ich finde den neuen Revolution-Controller total genial. Ich stelle mir das einfach super vor, wenn man einen Tennisball durch simples Bewegen des Controllers zum Gegner zurückschlagen kann. Oder wenn man bei *Resident Evil* die Zombies wie mit einer Lightgun eliminieren kann. Das macht das Spielen nicht nur einfacher, sondern ich stelle mir das auch viel spannender vor. Gar nicht zu reden von den ganzen Party-Spielen, die mit dem Revolution-Controller möglich sein werden. Im Prinzip sind zahlreiche *EyeToy*-Spiele einfach auf den Revolution übertragbar. Ich freu mich jedenfalls schon wahnsinnig auf die neue Nintendo-Konsole.

TIM

Hi, N-ZONEies!
Ich muss sagen, dass ich vom Revolution-Controller wahnsinnig enttäuscht bin. Ich habe doch keine Lust, wie wild vor dem Fernseher mit dem Ding rumzufuchteln, nur damit im Spiel was passiert. Außerdem sehe ich es jetzt schon kommen, dass der Controller wieder so speziell ist, dass ihn nur Nintendo selbst vernünftig unterstützen wird. Die Drittthersteller werden wieder nix Besonderes bieten und nur schlechte Umsetzungen abliefern, wenn überhaupt. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass es sich mit dem Controller unkompliziert und präzise steuern lässt.

MARKUS SCHMITZ

DS vs. PSP

Sehr geehrte Damen und Herren!
Ich möchte kurz ein paar Worte zum Thema DS vs. PSP loswerden. Bis vor knapp einer Woche war ich mit meinem Game Boy Advance zufrieden. Dann habe ich mir verschiedene Tests über

JUNGER NINTENDO-FAN Die Eltern Katja und Michael Becker trafen ihren fünfjährigen Sohn Paul letztens beim Lesen der N-ZONE an. Wir hoffen, dass das Papier der N-ZONE auch nur zum Lesen benutzt wurde.

N-ZONE ACTIVISION PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *SSX On Tour* für den GameCube darf sich nun Martin Canzler aus Weimar freuen.

Auch diemal könnt ihr etwas gewinnen. Der Sieger erhält *Ultimate Spider-Man* für den GameCube (siehe Test Seite 32). Schickt uns einen Comic! Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht und mit dem Thema Videospiele zu tun hat und dass die Texte in den Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 23. November 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Spiele für den DS und die PSP angeschaut und beide Konsolen im Fachgeschäft betrachtet. Dort sah ich dann den DS mit *Nintendogs* für 149 Euro, außerdem waren da auch noch *Castlevania DS* und *Advance Wars DS* für je 35 Euro. Die PSP ist gut 100 Euro teurer, auch die Spiele kosten 25 Euro mehr. Was soll denn das? Sony ist durch den Erfolg der PlayStation 2 ziemlich abgehoben und hat bei der ganzen „Geldscheffelei" völlig den Kunden vergessen. Ich jedenfalls bin jetzt glücklicher Besitzer eines DS samt oben genannter Spiele und rundum zufrieden. Wer jetzt sagt, die PSP sei im 3D-Bereich besser, dem sage ich: Für die 100 Euro, die der DS weniger kostet, kaufe ich mir lieber einen DS und einen GameCube, dann erhalte ich tolle Spiele für unterwegs und erstklassige 3D-Grafik zu Hause. Mit freundlichen Grüßen,

MAIK BUSCHE

Nostalgie-Fan

Hallo N-ZONE!
Ich vermisse auf dem GameCube die klassischen Spiele von früher. Nein, ich glaube nicht, dass ich altmodisch bin. Nur *Super Mario Brothers* (NES) würde heute wahrscheinlich niemand mehr freiwillig anfassen. Ich aber liebe es. Warum? Weil man gar nicht die hypermegageile Grafik braucht, um glücklich zu sein. Darum hat mir auch *Metroid Prime* (GC) so gut gefallen: Grafisch gibt es sicher Besseres auf dem Cube zu spielen, aber das Gameplay hat mich total gefangen genommen. Eben wie „in den alten Tagen": Man kann sich mindestens ein Wochenende mit dem Spiel einschließen, von 2 bis 6 Uhr morgens an ein und demselben Boss arbeiten und immer wieder „Na klar, so geht's, Mann, bin ich blöd!" schreien. Leider gibt es von meinen guten, alten Klassikern nicht so viel für den GameCube. Klar, es gibt eine *Mario*- und eine *Zelda*-Folge zu kaufen und auch das gute, alte SNES musste mit einem Spiel jeder Reihe auskommen, aber: Wir Nostalgiker hungern trotzdem! Es ist eigentlich wie immer vor dem Erscheinen neuer Konsolen: Die Spielehersteller stürzen sich schon mal auf das neue Gerät und für die aktuelle Generation erscheinen keine „Hämmer" mehr. Sehr schade eigentlich. Denn wie viele andere werde ich meinen GameCube noch sehr lange behalten, ohne direkt eine neue Konsole zu kaufen. Ich jedenfalls würde mein Geld mit Freude für eine neue *Mario*- oder *Metroid*-Folge auf dem GC ausgeben.

ANDREAS

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über den Nintendo Revolution:

Jimmyviper — AW: Revolution Controller enthüllt !!!
Rang:
Anmeldedatum: 25.09.05
Datum: 25.09.05 12:56
IP: 84.57.253.37

[Das ist aber seltsam ich bin 24 Jahre und fühle mich nicht zu alt für Nintendo, der Controller wird der Hammer, zb Mario Kart, überlege doch mal nimmt man ihn zb. Quer könnte man mit ihm wie bei einem Motorrad Gas geben, während man mit dem Analog Stick lenkt und per Z-Taste die Items abfeuern tut. Oder ein Indiana Jones Spiel bei der man die Peitsche führt. Ich glaube es gibt unendlich viele möglichkeiten diesen Controller sinnvoll zu nutzen

geändert am 25.09.2005 um 13:14 Uhr von Jimmyviper

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Edelknoedel — AW: Revolution Controller enthüllt !!!
Rang:
Anmeldedatum: 19.07.03
Datum: 19.09.05 15:33
IP: 213.128.109.123

Zitat: (Original von Killer7 am 19.09.2005 15:12)
Zitat: (Original von Chaosboy am 19.09.2005 11:53)

Ich hab eigentlich keine Lust bei nem Controller ständig Batterien zu wechseln oder Akkus zu laden. Mir kommt aus dem gleichen Grund auch keine Kabellose Maus mehr ins Haus - des hat ja nur noch genervt des gschmarre.

dito, das die Next-Generation kabelos sein "muss" versteh ich auch überhaupt nicht. Deswegen verkaufe ich auch meinen Xbox360 kabelos Controller und kaufe einen mit Kabel
edit: Mit Kabelos Controller muss man ja auch immer darauf achten das man nicht Spielt und auf einmal der Akku alles ist, oder man muss ne Zwangspause machen wenn er alles ist... das ist doch alles scheiße

PS: Wehe die Rumble-Funktion wird net von den Aufsätzen unterstützt!

Die Billig-Version von der WiiBox kommt schon serienmäßig mit nem Kabelcontroller

@topic: Nach zwei Nächten intensiven Überlegens bin ich zum Schluss gekommen, das der Conroller einfach sch...schlichtweg genial ist
Man könnte damit so geil ego-shooter zocken, baseball spielen, mit Link das Schwert schwingen mit 3 freunden fun haben blablubber....einfach fett.
Und das viele dran rumnörgen."ööh, muss den Arm die ganze Zeit ausgestreckt halten" versteh ich nicht. Erstens trainiert man damit seine Muskeln, und svatlens gibts ja auch den Pause-Knopf...

Xbox360 = mierda...
Ps3 = vamos a ver...
N Rev = Revolucion!!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

ruffy f — AW: Revolution Controller enthüllt !!!
Rang:
Anmeldedatum: 30.03.05
Datum: 17.09.05 22:48
IP: 84.227.234.145

Also Nintendo hat alle erwartungen einfach so weggetan. Das ist der Beweis das bei Nintendo ene menge Wahnsinnige Japaner sind. Wer sonst käme auf so eine Idee. Dieser Controller bietet eine Total neue Welt der Videospiele. Nintendo hat das was gutes gemacht und ich glaube bei der Play station war es nur so ein Schlag das Nintendo bekommen hat. Jetzt erholen sie sich langsam. Der Controller wird die Leute mal wieder zum ausprobieren bringen. Die anderen zwei Konsolen verfügen nur über besere Grafik und kabellose Controller. Wenn Nintendo schlechtere Grafik hat hat Nintendo an was anderes gedacht. Spielspass.

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Phantomganon — AW: Revolution Controller enthüllt !!!
Rang:
Anmeldedatum: 04.01.03
Datum: 17.09.05 11:34
IP: 80.129.133.150

Zitat: (Original von SSX am 17.09.2005 11:26)
Also hier mal meine Meinung zum Thema:

Denkt doch mal ein bisschen progressiv, meine lieben Freunde!
Seit 20 Jahren hat sich an der Art zu spielen, bis auf die Tatsache....

Ganz deiner Meinung

Ich hab auch keine Bedenken, dass sich vor allem Sportspiele, FPS und Adventures super auf dem Revo spielen lassen. Metroid Prime läuft ja schonmal sehr gut mit der Revo-Steuerung; Hideo Kojima hat sich gefreut wie ein Schneekönig

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

KaiGo-der-Zweite — AW: Revolution Controller enthüllt !!!
Rang:
Anmeldedatum: 14.02.05
Datum: 17.09.05 11:38
IP: 195.93.60.73

muahahaha ich mag den revolution nicht mehr es wird mit diesem controller garkeine spiele von drittherstellern mehr geben die auf der xbox 360 und ps3 erscheinen und wie will nintendo genug spiele alleine herstellen?
vileicht hol ich mir den revolution wenn er 100 € kostet und die spiele 15 € mehr könnte nintendo dafür auch nicht verlangen

ICK WERD ZUN SCHWEIN

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 12/2005 bietet jede Menge Highlights. Im Vorschau-Bereich erwarten euch unter anderem *Need for Speed: Most Wanted*, *True Crime: New York City*, *Prince of Persia 3* und *Metal Gear Solid 4*. Aber auch der Testteil ist mit Titeln wie *Star Wars Battlefront II*, *Battlefield 2*, *Ultimate Spider-Man*, *Pro Evolution Soccer 5*, *SSX On Tour* und weiteren Titeln bestens bestückt. Außerdem dürft ihr euch auf einen Test und eine Komplettlösung zu *Genji* freuen.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Xbox-360-Fans, aufgepasst! In der XBOX-ZONE 12/2005 erwarten euch mit *Call of Duty 2* und *Tony Hawk's American Wasteland* die ersten Xbox-360-Spiele im Test! Zusätzlich erfahrt ihr in der gigantischen Xbox-360-Reportage alle Infos über die kommenden Xbox-360-Kracher. Darüber hinaus könnt ihr hier den ersten Test zu *Need for Speed: Most Wanted* lesen. Außerdem im Test: *Battlefield 2*, *Battlefront 2*, *Ultimate Spider-Man* und viele andere!

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Mächtige Steine

Hallo, liebe Redaktion!
1. Ich habe im Internet gelesen, dass man *LEGO Star Wars* für den GameCube bestellen kann (ab 18.11.2005). Warum habt ihr nicht darüber berichtet und wann wird mal ein Test erscheinen?
2. Gibt es Hoffnung, dass eines Tages ein *Gladius 2* erscheinen wird?
3. Gibt es (oder wird es sie mal geben) eine Zeitschrift von Computec Media AG, die über alle Heimkonsolen berichtet?
Viele Grüße

JONAS

N-ZONE 1. Die Ankündigung von *LEGO Star Wars* kam relativ kurzfristig. Wir haben auch im Vorfeld keine Version von *Lego Star Wars* gesehen, deshalb haben wir nicht über den Titel berichtet. Einen Test findest du in dieser Ausgabe auf Seite 40.
2. Momentan ist diesbezüglich leider nichts angekündigt.
3. Im Stil von PLAYZONE, N-ZONE, XBOX-ZONE gibt es kein Multiplattform-Magazin von Computec, nein. Allerdings können wir dir die *EDGE* ans Herz legen, welche neuerdings hierzulande erscheint und über alle Konsolen berichtet.

Einfache Revolution?

Hallo N-ZONE-Team!
Ich habe ein paar Fragen:
1. Ich bin ein *Need for Speed*-Fan und frage mich, ob *Most Wanted* ordentlich für den GameCube umgesetzt worden ist. Wird es mit 60 Bildern pro Sekunde laufen und wird es von der Qualität besser als der Vorgänger sein?
2. Der Revolution soll angeblich leicht zu programmieren sein. Warum?
3. Ich spiele sehr gern *Soul Calibur 2* und ich habe gehört, dass *SC 3* für den GameCube doch noch nach der PlayStation-2-Version erscheinen wird. Stimmt das?

JULIAN K., ÖSTERREICH

N-ZONE 1. Die Frage können wir dir noch nicht positiv beantworten. Die Testversion erreichte uns leider erst nach Redaktionsschluss und die Vorabversion ließ technisch noch viel Feinschliff vermissen. Was wir dir mit Sicherheit sagen können, ist, dass *Need for Speed: Most Wanted* nicht mit 60 Bildern pro Sekunde laufen wird. Wir wären froh, wenn *Need for Speed: Most Wanted* in der finalen Fassung konstante 30 hätte. Den Test liefern wir euch in der nächsten N-ZONE.
2. Nintendo hat mehrmals betont, dass die Revolution-Entwicklungs-Tools denen des GameCube stark ähneln sollen. Dadurch wird die Umstellung für die Entwickler vom GameCube auf Revolution nicht allzu groß sein. Darüber hinaus galt schon der GameCube als leicht zu programmierende Konsole.
3. Nein, dabei handelt es sich leider nur um ein Gerücht.

Nintendos Lücken

Hallo!
Vor zwei Jahren habt ihr mir geschrieben, dass es mit Nintendo nicht so schlimm wird wie zu N64-Zeiten! Und jetzt? Ist es schlimmer denn je. Nicht mal die Silbermedaille konnte Nintendo verteidigen! Schauen wir uns doch mal die einzelnen Genres an: Nintendo deckt mit seinen eigenen Produkten nicht alle Bereiche ab, stattdessen lässt man die Lücken und macht eine Fortsetzung nach der anderen. Nicht dass *Mario Tennis* oder Ähnliches keinen Spaß machen würden, aber mich nervt Nintendos fast „kommunistische" Haltung zu Third-Party-Anbietern. Der neue Revolution-Controller ist außergewöhnlich und deshalb der Magnet für neue Spielkonzepte, doch ich hätte keine Lust, den Controller nur zu Mario und Co. zu fuchteln. Nintendo sollte schon sein Image wahren, jedoch offen sein für innovative Ideen und diese umsetzen.

KIM

N-ZONE Nun, wir wollen das Ganze erst einmal ein wenig objektiver betrachten. Was die Silbermedaille angeht: Nintendo hat weltweit etwa genauso viele GameCubes verkauft wie Microsoft Xboxen. Deshalb ist nicht eindeutig zu bestimmen, wem die Silbermedaille zusteht. Sicher ist auch, dass Microsoft nur mit der Xbox-Sparte Verlust macht, Nintendo hat im letzten Geschäftsjahr dagegen ungefähr 800 Millionen Dollar Gewinn gemacht. Das sollte man nicht vergessen, wenn man einen Vergleich anstellt. Ebenfalls offensichtlich ist, dass zahlreiche Drittthersteller-Titel auf dem GameCube nicht so gut gelaufen sind wie auf der Xbox und der PlayStation 2. Viele Nintendo-Fans haben sich ihren GameCube offenbar gekauft, um hauptsächlich Nintendo-Titel wie *Zelda* oder die *Mario*-Spiele zu zocken. Insofern ist es nicht verwunderlich, wenn einige Drittthersteller-Titel gar nicht mehr auf dem GameCube erscheinen oder nur als schlampige Umsetzung. Und hier – da stimmen wir dir zu – muss Nintendo den Hebel ansetzen, denn ganz ohne die Drittthersteller wird eine Konsole in der Tat schnell ihren Reiz verlieren. Allerdings sind wir uns auch sehr sicher, dass, wenn sich der Revolution gut verkauft, viele neue Drittthersteller auf den Entwicklungszug aufspringen werden. Die großen Drittthersteller wie Ubisoft oder Electronic Arts werden eh mit von der Partie sein.

MACHTSPIELE
LEGO Star Wars wurde relativ kurzfristig für den GameCube angekündigt, ist aber ein überraschend gutes Spiel.

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Totale Prämienvielfalt!

Für jeden neuen N-ZONE-Abonnenten bedanken wir uns mit einem tollen Spieletitel für GBA oder DS!

Pokémon Smaragd-Edition (GBA)
Pokémon Smaragd-Edition – das Kultspiel für den GBA wartet mit Pokémon auf, die noch nicht auf dem GBA zu sehen waren!
Prämien-Nr.: 002786

Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour (NDS)
Konami schickt die Kartenduellanten auf den DS und ermöglicht dank Wireless-Funktion vollwertige Duelle.
Erscheint: Nov. 2005
Prämien-Nr.: 002789

Nintendogs (NDS)
Auf den Hund gekommen! Die niedliche Kläffersimulation gibt es in drei unterschiedlichen Editionen!
Prämie: 002773 Labrador
Prämie: 002774 Dachshund
Prämie: 002775 Chihuahua

Kirby Power Paintbrush (NDS)
Der DS-Stylus als Zauberpinsel: ein ungewöhnliches Abenteuer, wie man es sich schöner nicht ausmalen kann.
Erscheint: 25.11.2005
Prämien-Nr.: 002806

Mario Kart DS (NDS)
Die wohl verrückteste Rennserie geht in die nächste Runde. Und diesmal können bis zu acht PS-Fans gleichzeitig über die Piste jagen!
Erscheint: 25.11.2005
Prämien-Nr.: 002805

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Tel.: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 88 25 277

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo.**
(€ 37,20/12 Ausg.; Ausland: € 49,20/12 Ausg.; Österreich: € 42,00/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 21

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Pokémon Smaragd-Edition

Das große Sammeln geht weiter.

Mit weit über 100 Millionen verkauften Einheiten weltweit ist der Nintendo-Dauerbrenner die erfolgreichste Videospielserie der Welt und mit der *Smaragd*-Edition außerdem um einen Teil reicher. Seit 20. Oktober ist der Pflichttitel für *Pokémon*-Fans in Europa erhältlich. Seid ihr zufrieden mit dem Titel? Sind genügend Neuerungen enthalten? Wie steht es um die neuen Pokémon? Wir wollen eure Meinung dazu wissen und präsentieren euch die Ergebnisse in der kommenden N-ZONE.

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von der *Pokèmon Smaragd-Edition* haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

Nintendogs

Europa ist auf den Hund gekommen! Seid ihr, ebenso wie wir, dem digitalen Dackelblick erlegen?

Simulationen des Lebens übten schon immer einen ganz besonderen Reiz auf Menschen aus. Das ist uns nicht erst seit *Die Sims* bekannt. In der Vergangenheit löste das Tamagotchi die bislang kommerziell erfolgreichste Virtual-Life-Welle aus, das wissen sowohl Liebhaber des kleinen elektronischen Individuums als auch Hasser und Boykottierer des Plastikquälgeistes. 25,8 Prozent aller Umfrageteilnehmer bekennen sich ganz offen zu ihrem kurierten Pflegeeltern-Dasein und sagen: „Na klar. Das war total genial." 37,9 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben Tamagotchi nur kurz angetestet – aha … schon klar. Und die restlichen 36,3 Prozent aller Umfrage-Beteiligten? „Ich hasse Tamagotchi." ist ihre Aussage.

Mit *Nintendogs* hat Nintendo nicht nur einen Titel mit einem enorm hohen zuckersüß-knuffig-wuffig-Faktor veröffentlicht, sondern durch Spracherkennung und Touchscreen-Kraulereien den nächsten Level der beliebten Lebens-Simulationen erreicht. 74,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer haben sich schon mit dem Welpen-Fieber angesteckt und finden zudem die Idee richtig innovativ. Zu Tamagotchi-Zeiten hielt sich die Begeisterung bei 11,9 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser in Grenzen und genauso ist es heute mit *Nintendogs*. 13,5 Prozent aller Umfrage-Beteiligten können noch keine klare Aussage treffen, da sie das Spiel noch nicht kennen. Falls man als frisch gebackener Hundebesitzer noch einen Kumpel kennt, der dieselbe Passion hat, kann man sogar gemeinschaftlich seine kleinen Racker beschäftigen. Mithilfe der WLAN-Unterstützung des Nintendo DS ist dies bei *Nintendogs* kein Problem. 10,6 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser haben sich bereits mit einem Bekannten zum gemeinsamen virtuellen Gassigehen getroffen. 15,2 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind sogar eine Stufe weiter und haben ihre Welpen schon zusammen spielen lassen. 74,2 Prozent aller Umfrage-Beteiligten sind leider noch nicht in den Genuss des WLAN-Gassigehens gekommen, da sie bisher keine weiteren *Nintendogs*-Herrchen kennen gelernt haben.

INFO EURE MEINUNG

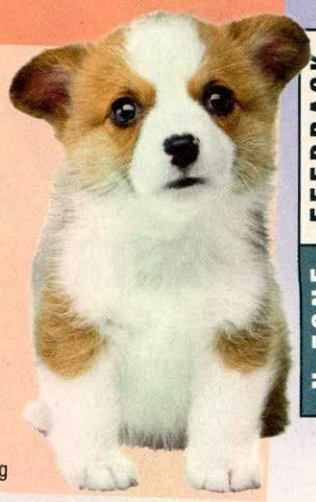
Welche Wertung würdest du vergeben?

Zwischen 100 und 95 Prozent.	11,9%
Zwischen 94 und 90 Prozent.	38,8%
Zwischen 89 und 85 Prozent.	35,8%
Zwischen 84 und 80 Prozent.	4,5%
Zwischen 79 und 75 Prozent.	0%
Zwischen 74 und 70 Prozent.	1,5%
69 oder weniger Prozent.	7,5%

Wie findest du die Touchscreen-Unterstützung?

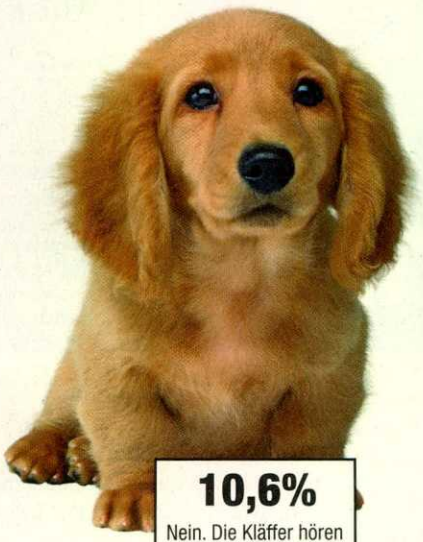
Nintendogs bezieht – wie man es von einem Titel des DS-Erfinders auch erwartet – die Hardware überaus gut ins Spiel mit ein. Vor allem der Touchscreen bildet ein zentrales Element. 86,4 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser finden die direkte Steuerung einfach super. Das Streicheln, Spielen, Waschen usw. sorgt für ein authentisches Haustier-Gefühl. 6,1 Prozent aller Umfrage-Beteiligten hätten sich immer noch mehr Nutzungsmöglichkeiten gewünscht. 7,5 Prozent aller Umfrageteilnehmer sind sogar von der Touchscreen-Einbindung vollkommen enttäuscht.

Was vermisst du bei Nintendogs?



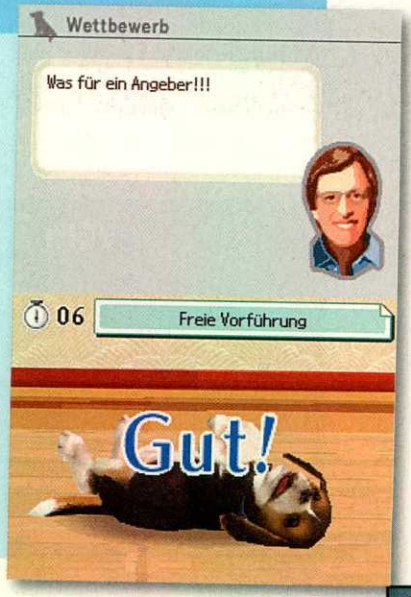
Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eine Auswahl der interessanten Beiträge.

- Andere Städte
- Hunde altern nicht
- Wetterwechsel beim Gassigehen
- Mehr Spiele und Interaktion
- Katzen jagen
- Krankheitssymptome und Tierarztbesuch
- Spielen mit mehreren Gegenständen gleichzeitig
- Größere Gebiete zum Gassigehen
- Welpen-Zucht
- Gassigehen mit mehreren Welpen gleichzeitig



Was hältst du von der Möglichkeit, dem Welpen Tricks per Spracherkennung beizubringen?

Eine der vielen Beschäftigungsmöglichkeiten bei *Nintendogs* ist es, dem kleinen Fellknäuel Tricks beizubringen, damit man sich bei späteren Wettbewerben nicht nur eine stolzgeschwellte Brust, sondern auch Geld verdient. Macht der Kleine ein Kunststück, kann man es mit einem Sprachbefehl verknüpfen. Diese Art des Welpentrainings finden 87,9 Prozent aller Umfrageteilnehmer schlichtweg genial. 7,6 Prozent aller teilnehmenden N-ZONE-Leser sind damit zufrieden, könnten sich das ganze System aber durchaus noch besser vorstellen. 4,5 Prozent aller Beteiligten finden das Trick-Sprache-Gedöns überhaupt nicht toll.



BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Concept Artist
Teil 2: Leveldesigner / 3D-Artist
Teil 3: Programmierer
Teil 4: Tester
Teil 5: Audio-Spezialist
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager / PR-Manager

Jobs in der Videospielbranche
Teil 1: Concept Artist

ARBEITSABLAUF Das Gitternetzmodell zeigt eine Umgebung von Shin'ens DS-Titel Nanostray. Oben wird die Textur auf das Modell „drauftapeziert".

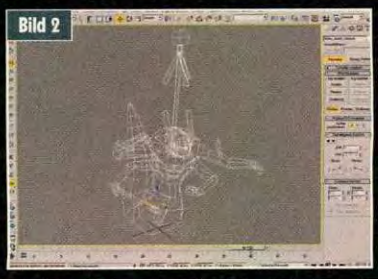
Unser Ausflug hinter die Kulissen der Videospielwelt ist noch lange nicht zu Ende! Jeden Monat erreichen uns zahlreiche E-Mails mit Fragen wie: „Ich möchte bei Nintendo arbeiten, welche Berufe gibt es da und wie komme ich da hin?" In den kommenden sieben Ausgaben möchten wir euch einige wichtige Berufe in der Videospielwelt vorstellen. Fachkundigen Beistand erhalten wir dabei von der Mediadesign-Hochschule in München, welche unter anderem auch den Studiengang „Gamedesign" anbietet. In diesem Monat möchten wir euch den Beruf des Concept Artist näher bringen.

DIE VORAUSSETZUNGEN

Der Concept Artist ist für die visuelle Darstellung einer Welt verantwortlich und arbeitet entweder freiberuflich oder in einer Festanstellung bei einem Spieleentwickler. Er zeichnet und entwickelt in Absprache mit seinem Entwicklerteam und dem Publisher Charaktere, Gegenstände und Landschaften für Spielekonzepte. Martin Sauter, Lead Artist beim Entwickler-Team Shin'en, erzählt uns, wie man bei einem neuen Projekt vorgeht: „Zuerst sammelt man Material von Konkurrenzprodukten oder Filmen, die entweder vom Genre oder vom Look als Ausgangspunkt dienen könnten. Nachdem man die Daten und Spiele mit dem Team analysiert hat, wird eine gemeinsame Idee für den Look des Spiels grob festgelegt. Ich setze mich dann an meinen Platz und versuche, einen digitalen Eindruck des möglichen Erscheinungsbilds zu erschaffen. Manchmal fängt man mit Bleistift und Markern auf Papier an, ein anderes Mal zeichnet man gleich digital oder versucht, mit 3D-Technik eine repräsentative Umgebung zu schaffen, die dem Spiel oft schon sehr nahe kommt. In kleinen Teams wie Shin'en kann ich das noch alleine bewältigen, in größeren Projekten werden diese Arbeiten auf mehrere Leute verteilt." Markus Pansegrau, diplomierter Industrie-Designer und Dozent an der Mediadesign-Hochschule, verrät, was ein Concept Artist können muss: „Ein Concept Artist muss ein perfekter Zeichner und mit allen Darstellungstechniken analoger sowie digitaler Art vertraut sein. Neben dem Zeichnen sind das Vorstellungsvermögen in 2D und das räumliche Denken sehr wichtig, ebenso wie die perspektivische Darstellung und die Farbgestal-

Vom Zeichenbrett ins Spiel

Ein typischer Arbeitsablauf eines Concept Artists. Zuerst wird ein Monster erfunden und gezeichnet (Bild 1), anschließend wird ein 3D-Modell im Computer erstellt (Bild 2) und mit Texturen versehen (Bild 3). Danach wird die Figur ins Spiel eingesetzt (Bild 4). Die Zeichnungen und Aufnahmen stammen vom Abschlussprojekt der Gamedesign-Studenten an der Mediadesign-Hochschule.



„Hochschulen sorgen für die Basis!"

Wir haben mit dem Lead Artist von Shin'en, Martin Sauter, über den Beruf des Concept Artists gesprochen.

N-ZONE *Kannst du uns ein wenig über deinen Werdegang erzählen?*
Martin Sauter: Begonnen habe ich vor etwa 15 Jahren mit DeluxePaint am Amiga in der Demoszene. Ich habe dort Logos und allerlei Grafiken für Gruppen wie TRSI oder Essence Pixel für Pixel handgepinselt. Nach ein paar Jahren kam ich zum Entschluss, dass man damit doch auch Geld verdienen könnte, und habe einfach mit einer Diskette meiner Arbeiten Firmen in Deutschland angeschrieben. So kam ich zu meinen ersten Aufträgen, z. B. für *Das schwarze Auge 3*. Das ging dann etliche Jahre für diverse Projekte so weiter, bis ich auf die Jungs von Shin'en gestoßen bin, und da Shin'en auf der Suche nach einem 3D-Grafiker für seine Nintendo-DS-Projekte war, hat das gleich gepasst.

N-ZONE *Erzähl uns doch bitte mal, was in deinem Beruf besonders wichtig ist?*
Martin Sauter: Zeichnerische Fähigkeiten, Kreativität, ein gutes Auge für Farben und Formen, sehr gute Softwarekentnisse der benötigten Pakete, zielgerichtetes Arbeiten, Arbeiten unter Zeitdruck, Kritikfähigkeit – und das Wichtigste zuletzt: Spaß an der Arbeit.

Martin Sauter, Lead Artist bei Shin'en

N-ZONE *Was fasziniert dich an deinem Beruf denn besonders?*
Martin Sauter: Dass ich mir mit künstlerischem und kreativem Arbeiten meine Brötchen verdienen kann. Dafür bin ich sehr dankbar.

N-ZONE *Mit welchen Programmen arbeitest du hauptsächlich?*
Martin Sauter: Momentan Adobe Photoshop mit einem Wacomtablett, Alias Maya und Autodesk 3D Studio Max. Und natürlich arbeite ich mit dem Bleistift, aber das zählt ja mehr zur Hardware, oder? (lacht)

N-ZONE *Was kannst du aufstrebenden Concept Artists mit auf den Weg geben?*
Martin Sauter: Lerne Zeichnen und/oder digitales Malen. Und das richtig gut. Dafür gibt es keinen Ersatz. Eine fundierte Basis geben natürlich anerkannte Kunst(hoch)schulen. Talent kann man dort aber nicht bekommen. Das muss man schon mitbringen. Durch das Internet gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die Webseiten der besten Concept Artists der Welt, z. B. Feng Zhu (www.artbyfeng.com), zu besuchen und von ihnen zu lernen. Grundsätzlich muss ich aber sagen, dass es reine Concept Artists meiner Erfahrung nach schwer haben, in der Games-Branche Fuß zu fassen. Ich kann daher nur empfehlen, sich auch mit den gängigen 3D-Programmen vertraut zu machen, um in mehreren Aufgabengebieten eingesetzt werden zu können.

N-ZONE *Vielen Dank!*

tung." Eine klassische Ausbildung als Concept Artist gibt es übrigens nicht. Viele Concept Artists haben als Kommunikations- oder Grafik-Designer, Zeichner oder Maler angefangen. In diesen Berufen lernen die aufstrebenden Concept Artists ihr Basiswissen. Dieses wird unter anderem auch im Gamedesign-Studiengang vermittelt. Concept Artists werden übrigens nicht nur in der Spieleindustrie, sondern auch in der Werbung sowie in der Filmindustrie benötigt, wo der Beruf ursprünglich herkommt. Die Bezahlung eines Concept Artists kann man nicht pauschal beziffern. „Das hängt von der Größe des Projekts und des Auftraggebers ab. Top-Concept-Artists in den USA können bis zu 200 Dollar pro Stunde verdienen", erzählt Markus Pansegrau. In Deutschland sind solche Gagen allerdings nicht möglich.

FREIBERUFLER

Hinzu kommt, dass Concept Artists hierzulande häufig freiberuflich und nur von Projekt zu Projekt tätig sind. Wer Concept Artist werden möchte, sollte sich also darauf einstellen, mit seinen Zeichnungen und Konzepten bei Unternehmen hausieren zu gehen. „Im Internet gibt es aber auch Foren, wo Concept Artists ihre Arbeiten präsentieren und von Unternehmen immer wieder angesprochen werden: ‚Willst du nicht was für uns machen?'", erzählt Markus Pansegrau. Interessierte können sich unter www.cgtalk.com oder www.conceptarts.org umschauen. Die Berufsaussichten für den Concept Artist sind laut Markus Pansegrau derzeit im Aufwind: „Wir befinden uns in einem wachsenden Industriezweig!" Vorteil für Gamedesign-Studenten: Hier wird auch konkret bei den Bewerbungen geholfen. Im Laufe seines Studiums kann sich der Gamedesign-Student entscheiden, ob er Concept Artist, Programmierer oder Leveldesigner wird oder gar in einen der anderen Bereiche geht, welche wir euch in den kommenden Monaten auch vorstellen werden. „Wer sich mit dem Gedanken trägt, Gamedesigner zu werden, sollte sich nicht von anderen beeinflussen lassen. Man sollte nicht denken: ‚Der kann das aber viel besser als ich!' Man darf sich nicht von seinem Weg abbringen lassen, muss viel üben, an sich glauben und sollte nicht gleich aufgeben, wenn etwas mal nicht klappt", rät Pansegrau. Im nächsten Monat werden wir euch den Job des Leveldesigners und

INFO AUSBILDUNGEN

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielbranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Begins	08/05
Donkey Konga 2	08/05 / 09/05
Fantastic Four	10/05
Ghost Recon 2	07/05
Killer 7	10/05 / 11/05
Mario Golf: Toadstool Tour	08/05
Mario Kart Double Dash!!	11/05
Mario Party 6	06/05 / 07/05 / 09/05
Pitfall: Die verlorene Expedition	06/05
Robots	06/05
Spider-Man 2	11/05
Teenage Mutant Ninja Turtles	07/05
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus	06/05
TimeSplitters Future Perfect	06/05
True Crime: Streets of L.A.	10/05
Viewtiful Joe	09/05
X-Men Legends	03/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer	09/05
Garfield	10/05
LEGO Star Wars	07/05
Wario Ware Twisted!	09/05
Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten WCT 2005	07/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Animaniacs: Lights, Camera, Action!	11/05
GoldenEye: Rogue Agent	08/05
Meteos	10/05
Nanostray	11/05
Need for Speed Underground 2	08/05
Pac Pix	09/05
Polarium	06/05
Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith	08/05
Yoshi's Touch & Go	07/05

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Nintendogs

TIPPS **Knuffige Hundewelpen für alle**

Nintendogs sorgt für jede Menge Aufsehen – auf einmal wird in den U-Bahnen gepfiffen, im Bus wird „Platz" und „Sitz" gerufen und in den Straßen ist Bellen zu vernehmen. Wir werden dem Hundefieber gerecht und zeigen euch, zu welchem Zeitpunkt sich in den einzelnen Versionen die insgesamt 14 zusätzlichen Kläffer freischalten lassen – denn was viele nicht wissen: In jeder Version sind alle 20 Hunde enthalten. Wauwau!

VERPENNT **Auch die Feuerwehr hat Pausen.**

BÜCHERWURM **Ein sehr begehrter Schmöker**

JACK-RUSSEL-TERRIER **Ein süßer Modehund**

Chihuahua und Freunde	
Zwergpinscher	2.000 Trainerpunkte
Husky	4.000 Trainerpunkte
Zwergpudel	8.000 Trainerpunkte
Golden Retriever	10.000 Trainerpunkte
Zwergschnauzer	14.000 Trainerpunkte
Beagle	16.000 Trainerpunkte
Welsh Corgi Pembroke	20.000 Trainerpunkte
Shih Tzu	22.000 Trainerpunkte
Shiba Inu	30.000 Trainerpunkte
Mops	35.000 Trainerpunkte
Labrador Retriever	45.000 Trainerpunkte
Zwergdackel	50.000 Trainerpunkte

Dachshund und Freunde	
Yorkshire-Terrier	2.000 Trainerpunkte
Shiba Inu	4.000 Trainerpunkte
Cavalier-King-Charles-Spaniel	8.000 Trainerpunkte
Welsh Corgi Pembroke	10.000 Trainerpunkte
Sheltie	14.000 Trainerpunkte
Zwergschnauzer	16.000 Trainerpunkte
Boxer	20.000 Trainerpunkte
Zwergpudel	22.000 Trainerpunkte
Schäferhund	30.000 Trainerpunkte
Zwergpinscher	35.000 Trainerpunkte
Labrador Retriever	40.000 Trainerpunkte
Chihuahua	50.000 Trainerpunkte

Labrador und Freunde	
Mops	2.000 Trainerpunkte
Schäferhund	4.000 Trainerpunkte
Shih Tzu	8.000 Trainerpunkte
Boxer	10.000 Trainerpunkte
Beagle	14.000 Trainerpunkte
Sheltie	16.000 Trainerpunkte
Golden Retriever	20.000 Trainerpunkte
Cavalier-King-Charles-Spaniel	22.000 Trainerpunkte
Husky	30.000 Trainerpunkte
Yorkshire-Terrier	35.000 Trainerpunkte
Zwergdackel	45.000 Trainerpunkte
Chihuahua	50.000 Trainerpunkte

Versteckte Hunde (gilt für alle Versionen):
Dalmatiner - Findet auf einem Spaziergang den Feuerwehrhelm!
Jack-Russell-Terrier – Findet auf einem Spaziergang das „Jack Russell-Buch"!

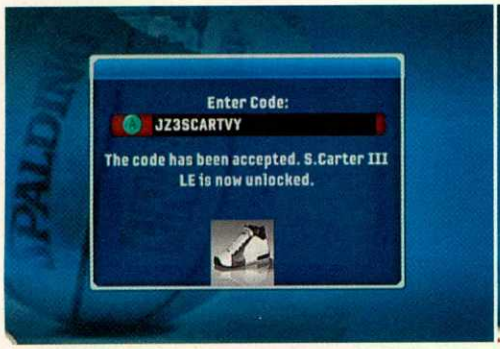
NBA Live 06

CHEATS **Schuhe kaufen leicht gemacht**

So ein paar richtige Treter sind wichtig, deshalb hier zwei Cheats, mit denen ihr im Spiel noch besser dunken könnt.

Gebt diese einfach im Cheat-Menü ein:

DRI239CZ49	Adidas-A3-Garnett-3-Schuhe
JZ3SCARTVY	S.Carter-III-Schuhet



Einfach Nach der Eingabe gibt's den Schuh.

INDIVIDUELL Es gibt viel freizuschalten.

X-Men Legends II - Rise of Apocalypse

CHEATS **Video, Comics und nützliche Kombinationen**

Bei den X-Men gibt es jede Menge zu entdecken. Gebt dazu die Cheats im „Anschauen"-Menü ein.
Alle Comics freischalten: Rechts, links, links, rechts, oben, oben, rechts, Starttaste
Alle Videosequenzen freischalten: Links, rechts, rechts, links, unten, unten, links, Starttaste
Während des Spiels könnt ihr bestimmte Boni erwerben, indem ihr Charaktere miteinander kombiniert. Versucht doch mal folgende Team-Zusammenstellungen:

4 Charaktere mit „Age of Apocalypse"-Fähigkeiten Attacke +100%	Juggernaut, Wolverine, Rogue und Colossus Energie pro KO-Schlag + 20%
Gambit, Rogue, Cyclops und Jean Grey Pro KO-Schlag Heilung +20	Gambit, Wolverine, Rogue und Deadpool 5% des Schadens werden als Gesundheit gutgeschrieben
Gambit, Bishop, Cyclops und Iron-Man Schaden +5%	Rogue, Scarlet Witch, Storm und Jean Grey 5% des Schadens werden als Gesundheit gutgeschrieben
Iron-Man, Magneto, Juggernaut und Colossus Alle Charakterzüge +10	Storm, Wolverine, Colossus und Nightcrawler Maximale Gesundheit um 15% steigern
Bishop, Deadpool, Nightcrawler und Gambit Schaden +5%	Sunfire, Magneto, Iceman und Storm Widerstandskräfte +10
Magneto, Scarlet Witch, Juggernaut und Professor X Regeneration +5%	Iron-Man, Scarlet Witch, Wolverine und Bishop Maximale Gesundheit um 15% steigern
Nightcrawler, Sunfire, Toad und Deadpool Erfahrungspunkte +5%	Magneto, Toad, Jean Grey und Cyclops Maximale Energie um 15% steigern
Scarlet Witch, Toad, Juggernaut und Magneto Erfahrungspunkte +5%	Cyclops, Jean Grey, Iceman, Toad, Magneto und Professor X Maximale Energie um 15% steigern

FRAUENPOWER Cleveres Kombinieren bringt Vorteile.

INFOS Die Videos verraten interessante Hintergründe.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Hulk: Ultimate Destruction

[m]
XBUD-03RF-3EKZF
K2BN-YQMK-AMD78
Unendlich Energie
PBAJ-KX0Z-FDVWR
ERKT-N5V8-HXZ7T
Schnellerer Hulk
F1P0-AUV7-ZT1YB
FC2D-BUN0-XP9JV
Viele Smashpunkte
CQDX-H7DD-QCGK3
N6JH-FG9E-J3QNY
BU3A-E99F-82YC2
R0NQ-M69G-VTW1U
FPNZ-ADDJ-1YD4F
Alle Schläge verfügbar
VVA3-89H7-JWZKP
BE25-854E-R9Y8W
Für den folgenden Code diesen aktivieren:
CR2J-RP2V-R204T
8DZJ-F423-07V3J
Hulk trägt deutsche Shorts
GCJN-KRN0-DN8VN
Z1B3-YWN5-R76TP

Mario Kart: Double Dash!!

Extra ist immer Bombe
7WMW-G4H0-D6MBG
FMDF-Z7DP-YKZKX
Extra ist immer ein Blitz
U0DG-G7XQ-D9U0B
K386-AMZG-D465F
Extra ist immer Yoshis Ei
QDUX-V73D-V9G2J
ZP5M-6B9T-UJMQ8
Extra ist immer ein goldener Pilz
9ZWP-CPE8-MFH48
CVPN-FFTD-Y39YJ
Extra ist immer ein Herz
5Y8X-FVB6-PCDHX
TT3A-5T1V-F6W0K
Extra ist immer ein Fake-Extra
86X0-AWD8-39PER
88A5-FK74-VZ5V3
Extra ist immer ein Special-Panzer
M6UJ-DNPM-QUCHD
3A2K-MWRZ-ENNM1

NACHGEFRAGT EURE PROBLEME IM FOKUS

Leser fragen, N·ZONE hilft

Hier stehen wir euch in Zukunft mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt am letzten Endgegner in *Castlevania – Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Liebe N-ZONE-Raser, ihr habt doch damals als beste Redaktion im *Mario Kart: Double Dash!!*-Wettbewerb den ersten Platz belegt und könnt mir bestimmt bei meinem Problem weiterhelfen, auch wenn es sich um ein älteres Spiel handelt. Ich schaffe es einfach nicht, in den Kurven den Boost perfekt zu aktivieren. Was mache ich falsch?

LG, ANNE-KATRIN KUHN

N·ZONE Hallo Anne-Katrin!
Dieses Problem hatten wir anfangs auch, aber mit etwas Übung ist es kein Problem mehr. Du drückst dazu in einer Kurve die L- beziehungsweise R-Taste, um den Wagen driften zu lassen. Halte die Taste jetzt gedrückt und bewege den Analogstick schnell hintereinander in die dem Drift entgegengesetzte Richtung. Wenn sich die Funken am Boden blau verfärben, hast du alles richtig gemacht. Jetzt lässt du die R- bzw. L-Taste los und der Wagen boostet aus der Kurve heraus. Wir hoffen, dir damit geholfen zu haben.

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe auf dem Flohmarkt *Conan* günstig erworben und bin ziemlich begeistert. Es hat zwar ein paar Macken, macht aber trotzdem Spaß. Allerdings macht mir die Riesenschlange im letzten Level Probleme. Ich werde ständig von den Steinbrocken getroffen und habe kaum eine Chance, das Reptil anzugreifen. Wie erledige ich das Vieh?

CHRISTOF INKMANN

N·ZONE Hallo Christof,
das ist für uns Drachentöter natürlich ein Leichtes, denn Riesenschlangen gehören zu unserem Standardrepertoire. Nachdem du die letzten Gegner besiegt hast, erscheint die Riesenschlange. Suche sofort Schutz hinter der kleinen Mauer und spring über die blaue Bodenwelle. Bleib hinter der Deckung, allerdings musst du dich ständig bewegen, sonst fallen dir, wie du geschildert hast, die Felsbrocken auf den Kopf. Nach einigen Angriffen macht die Schlange eine kleine Pause. Das ist deine Chance. Renn zu ihrem Kopf und prügle mit der stärksten Waffe auf ihn ein – das wiederholst du einmal und bist am Ende des Spiels angekommen. Viel Spaß!

Glory Days - The Essence of War

CODES **Kriegsführung schnell und einfach**

Die Kriegsführung in *Glory Days - The Essence of War* ist nicht immer einfach. Besonders in den späteren Levels wird die gelungene Action-Strategie-Mischung knackig schwer. Damit ihr nicht verzweifeln müsst, hier ein paar Frieden schaffende Cheats und Levelcodes:
Diese Cheats sind als Levelcode einzugeben:

Aktuelle Mission mit Start + R gewinnen: **777777**
Modus Moderner Krieg freischalten: **444442**

Levelcodes:

Mission	Einfach	Normal	Experte
Mission 01:	222222	222222	222222
Mission 02:	122888	222888	221888
Mission 03:	121789	123789	113789
Mission 04:	882244	882246	882222
Mission 05:	248622:	248624:	248224
Mission 06:	211786	214786	224786
Mission 07:	684464	684463	684466
Mission 08:	242887	244887	224887
Mission 09:	322987	321987	324987
Mission 10:	111114	111112	111116
Mission 11:	137737	137731	137733
Mission 12:	777322	777326	777346
Mission 13:	448632	148632	144632
Mission 14:	777332	777331	777431
Mission 15:	124444	122444	142444
Mission 16:	122846	222846	212846

HAPPIG **Der Schwierigkeitsgrad von Glory Days ist heftig.**

N-ZONE CLASSIC CHEAT

Castlevania: Aria of Sorrow

CHEAT **Vampirjagd schwer gemacht**

Ihr fandet das Spiel zu leicht? Na dann versucht es doch mal ohne die Seelen der Gegner zu gebrauchen oder verzichtet auf die zahllosen Items. Dazu müsst ihr lediglich vor dem Start nachfolgende Begriffe als Spielernamen eingeben. Auch einen neuen Charakter, Julius Belmont, könnt ihr frei schalten. Dazu müsst ihr allerdings das Spiel bereits durchgezockt haben. Wenn ihr dann als Namen „Julius" eingebt, könnt ihr euch mit einem neuen Familienmitglied durch die Dungeons kämpfen.

Keine Items verwenden: NOUSE
Keine Seelen verwenden: **NOSOUL**

Da *Pokémon Smaragd* äußerst umfangreich ist, zeigen wir euch die wichtigsten Stellen im Spiel, die ihr unbedingt erledigen müsst, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Dabei gehen wir aus Platzgründen nicht auf alle Details ein, sondern zeigen euch den groben Weg durch die neuste Spezial-Edition. Wir wünschen euch viel Spaß und fröhliches Sammeln!

1. Wurzelheim

Nachdem ihr in Wurzelheim angekommen seid, geht ihr in eurer Zimmer im ersten Stock und stellt die Uhr.

2. Route 101

Lauft zur Route 101 im Norden von Wurzelheim und rettet Prof. Birk vor dem wilden Pokémon. Folgt ihm anschließend in sein Labor.

3. Wurzelheim

Im Labor von Prof. Birk erhaltet ihr euer erstes Pokémon und gebt ihm einen Namen.

4. Route 103

Geht zur Route 103 im Nordosten von Wurzelheim. Dort trefft ihr das erste Mal auf euren Rivalen.

5. Wurzelheim

Nachdem ihr die Gegend erkundet habt, geht es zurück nach Wurzelheim. Dort stattet ihr Prof. Birk einen zweiten Besuch ab und erhaltet von ihm den Pokédex. Eurer Rivale überlässt euch fünf Pokébälle, die ihr an euch nehmt. Von eurer Mutter erhaltet ihr die Turbotreter.

6. Blütenburg City

Geht nach Westen und ihr gelangt nach Blütenburg City. Dort lauft ihr zur Pokémon-Arena und trefft Heiko. Helft ihm dabei, ein eigenes Pokémon zu fangen.

7. Blütenburg Wald

Im Blütenburg Wald, nordwestlich von Blütenburg City trefft ihr auf die Team Aqua Rüpel, welche die Devon-Waren stehlen will. Es entbrennt ein Kampf.

8. Route 104

Auf der Route 104 bekommt ihr im Blütentraum Blumenladen die Wailmerkanne.

9. Metarost City

Geht die Route 104 immer weiter nach Norden und gelangt so nach Metarost City. Im Haus der Zerschneiders bekommt ihr VM 01 Zerschneider – doch ihr dürft sie erst nach dem Sieg über Arenaleiterin Felizia außerhalb des Kampfes einsetzen.. Geht deshalb zur Pokémon-Arena und kämpft dort gegen Felizia, um außerdem auch den Steinorden und TM 30 Felsgrab zu erhalten. Zusätzlich erfahrt ihr, dass die Devon-Waren gestohlen wurden – ihr werdet stutzig.

10. Metaflurtunnel

Der Hilfsdieb von Team Aqua ist eine Pfeife. Fordert ihn zum Kampf heraus und rettet die Devon-Waren. Ein netter Nebeneffekt: Ihr rettet Mr. Bracks Pokémon Pecko, das als Geisel festgehalten wurde.

11. Metarost City

In Metarost City angekommen, trefft ihr einen Mitarbeiter der Devon Corporation. Dieser erzählt euch, dass er soeben ausgeraubt wurde. Gebt ihm die Devon-Waren, die ihr im Metaflurtunnel dem Dieb abgenommen habt, und übergebt sie dem Mitarbeiter. Anschließend geht ihr in die Zentrale des Unternehmens und redet mit Mr. Trumm. Ihr erhaltet erneut die Devon-Waren, einen Brief für Troy und das Pokénav, welche ein Mitarbeiter unbedingt mit dem Trainerruf-Update versehen muss. Zusätzlich trefft ihr in der Stadt zum zweiten Mal auf euren Rivalen und tretet gegen ihn an.

12. Route 104

Flitzt zurück zur Route 104 und begebt euch an Bord des Schiffes von Mr. Brack. Mit ihm segelt ihr nach Faustauhaven.

13. Faustauhaven

Im Zielhafen angekommen, bekommt ihr von einem der Angler eine Angel geschenkt, die euch später noch gute Dienste erweisen wird. Geht zur örtlichen Pokémon-Arena und kämpft gegen den Arenaleiter Kamillo. Als Sieger bekommt ihr den Knöchelorden und TM 08 Protzer. Zusätzlich kann VM 05 Blitz ab jetzt auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden.

14. Granithöhle

Im Nordwesten der Stadt findet ihr den Eingang zu der düsteren Granithöhle. Dort trefft ihr einen Anhalter, von dem ihr VM 05 Blitz erhaltet. Außerdem findet ihr Troy, dem ihr natürlich sofort den Brief der Devon Corporation überreicht. Als kleines Dankeschön erhaltet ihr dafür TM 47 Stahlflügel.

FLEUROP? Im Blütentraum Blumenladen ist die Wailmerkanne das Interessanteste.

15. Faustauhaven

Verlasst die Höhlen und begebt euch erneut zum Hafen. Dort besteigt ihr abermals das Schiff von Mr. Bracks und segelt nach Graphitport City.

16. Graphitport City

Kaum angekommen, besucht ihr die Schiffswerft von Kapitain Brigg. Unterhaltet euch mit der Bootmar über die Devon-Waren. Diese bringt ihr zu Kapitän Brigg im Ozean-Museum. Auf dem Marktplatz der Stadt solltet ihr euch zusätzlich den Powder Bag besorgen.

17. Route 110

Verlasst die Stadt Richtung Norden zur Route 110. Dort trefft ihr euren Rivalen zum dritten Mal, kämpft eine Runde und erhaltet bei einem Sieg den Detektor.

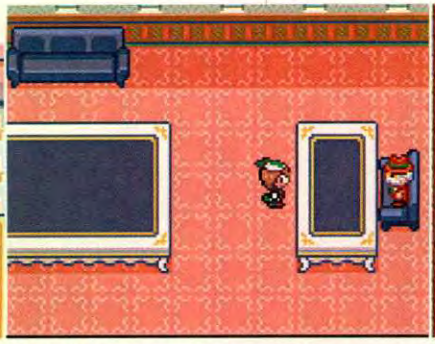
18. Malvenfroh City

Geht nach Norden und helangt nach Malvenfroh City. Besorgt euch zuerst im Fahrrad-Shop ein Eil- oder Kunstrad. Dann geht es zum Haus im Südosten, wo ihr VM 06 Zertrümmerer findet. Besorgt euch von einer Frau in der Stadt einen Münzkorb. Vor der Pokémon-Arena kämpft ihr gegen Heiko. Um den Dynamo-Orden zu erhalten und TM 34 Schockwelle, müsst ihr im Inneren der Arena Walter besiegen. Macht einen Abstecher zum Metaflurtunnel und räumt mit VM 06 Zertrümmerer, der jetzt außerhalb von Kämpfen eingesetzt werden kann, Felsen aus dem Weg. Aus Dankbarkeit erhaltet ihr von einem Mann VM 04 Stärke.

19. Wiesenflur

Lauft nach Wiesenflur. Trefft Heiko in Wandas Haus und redet mit ihm.

JETZT WIRD ES ERNST Felicia ist die erste Arenaleiterin, gegen die ihr antretet.



MR. TRUMM Von ihm bekommt ihr die Devon-Waren, einen Brief und das Pokénav.

SEELUFT Tut bekanntlich gut, macht den Arenaleiter Kamillo aber agressiv – auf in den Kampf.

ARCHÄOLOGIE Ihr müsst euch entscheiden, welches Fossil ihr ausbuddelt.

20. Metarost City
Geht zurück nach Metarost City im Westen von Wiesenflur und unterhaltet euch mit Mr. Trumm von der Devon Corporation, um den EP-Teiler zu bekommen.

21. Route 111
Geht zurück durch Wiesenflur und dann nach Norden. Kämpft dort gegen die Familie Sihgers und bekommt das Machoband.

22. Route 112
Auf der Route 112 blockieren die Rüpel von Team Magma die Bergbahnstation zum Schlotberg. Haltet sie davon ab und erfahrt so, dass deren Teamkollegen nach Laubwechselfeld aufgebrochen sind.

23. Route 111
Zurück auf der Route 111 trefft ihr einen kleinen Jungen, der vor einem großen Baum steht und euch TM 43 Geheimpower gibt.

24. Route 113
Auf der Route 113, nordwestlich von euch, findet ihr eine Glaswerkstatt, in der ihr eine Aschetasche bekommt.

25. Laubwechselfeld
Jetzt geht es weiter Richtung Westen und ihr gelangt schon bald nach Laubwechselfeld. Ohne euch lange umzusehen, begebt ihr euch zum Pokémon-Center und redet dort mit Lanette. Anschließend geht es weiter zum Labor von Professor Kosmos. Eine kleine Unterredung mit seinem Assistenten lässt euch in Erfahrung bringen, dass der Professor zusammen mit Team Magma an den Meteorfällen Untersuchungen macht.

26. Route 114
Geht zur Route 114 im Westen. Im Haus des Fossilmaniac erhaltet ihr TM 28 Schaufler. Anschließend geht es weiter zum Haus von Lanette, mit der ihr ein kleines Pläuschen haltet.

27. Meteorfälle
Südlich der Route 114 gelangt ihr zu den Meteorfällen. Dort trefft ihr Team Aqua und Professor Kosmo, die den Meteorit untersuchen. Plötzlich erscheint Team Magma und flüchtet mit dem Meteorit. Die Bergbahn auf der Route 112 öffnet wieder ihre Pforten.

28. Route 112
Nehmt die Bergbahn und jagt Team Magma zum Gipfel des Schlotberges.

29. Schlotberg
Oben angekommen gibt es ein Scharmützel mit dem Team Magma Boss. Sobald ihr diesen besiegt habt, erhaltet ihr den Meteorit.

30. Laubwechselfeld
Mit dem Meteorit im Gepäck lauft ihr zurück nach Laubwechselfeld und gebt diesen Professor Kosmo. Dieser ist so erfreut, dass er euch TM 27 Rückkehr gibt.

31. Bad Lavastadt
Im Südosten von Laubwechselfeld liegt Bad Lavastadt. Begebt euch dorthin und schnappt euch das Pokémon-Ei der älteren Frau, die versucht, dieses im heißen Sand auszubrüten. In der Pokémon-Arena trefft ihr auf die Arenaleiterin Flavia. Besiegt ihr sie, erhaltet ihr den Hitzeorden und TM 50 Hitzekoller. VM 04 Stärke kann nun auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden. Ihr trefft euren Rivalen in der Stadt und bekommt von ihm das Wüstenglas.

32. Blütenburg City
Weiter geht es nach Blütenburg City im Südosten. Dort trefft ihr auf euren Vater Norman, der gleichzeitig der Arenaleiter ist. Nach dem Sieg über ihn erhaltet ihr den Balanceorden und TM 42 Fassade. Nach dem Kampf könnt ihr HM 03 Surfer, die ihr bekommt, wenn ihr mit Heikos Eltern redet, auch außerhalb eines Kampfes einsetzen. Wer möchte, kann seine Mutter in Wurzelheim besuchen. Sie gibt euch das Münzamulett. Dieses verdoppelt die Gewinne bei Trainerkämpfen, wenn es von einem der am Kampf beteiligten Pokémon getragen wird.

33. Malvenfroh
Es geht nun nach Malvenfroh. Dort redet ihr mit Walter, der euch den Kelleröffner gibt.

34. Neu Malvenfroh
Dort angekommen, sucht ihr den Generator und schaltet ihn aus.

35. Malvenfroh
Wieder in Malvenfroh, redet ihr mit Walter und bekommt als Dankeschön TM 24 Donnerblitz. Macht euch jetzt auf den Weg zum Wunderturm im Norden.

36. Wunderturm
Habt ihr den Wunderturm erklommen, müsst ihre wählen, was ihr untersuchen wollt. Das Wurzelfossil oder das Klauenfossil. Habt ihr euch entschieden, versinkt das andere mit dem Turm im Sand.

37. Metarost City
Macht euch erneut auf den Weg nach Metarost City. Dort besucht ihr die Devon Corporation und lasst aus dem Fossil ein Pokémon entstehen.

38. Route 118
Auf der Route 118 im Osten bekommt ihr von einem Angler eine Profiangel geschenkt und trefft erneut Troy.

39. Klimainstitut
Lauft weiter nach Norden zum Klimainstitut. Dort legt ihr euch mit Team Aqua an und erhaltet nach dem Sieg ein Formeo.

40. Route 119
Macht euch auf zur Route 119. Dort kämpft ihr zum vierten Mal gegen euren Rivalen und erhaltet VM 02 Fliegen.

41. Route 120
An einer Brücke hält euch eine unsichtbare Barriere auf. Troy zeigt euch mit dem Devon-Scope ein wildes Pokémon. Gewinnt ihr den nächsten Kampf, dürft ihr das Devon-Scope behalten.

42. Baumhausen
Begebt euch zur Pokémon-Arena und fordert Wibke zum Kampf heraus. Für einen Sieg winkt der Federorden und ihr erhaltet TM 40 Aero-Ass. Außerdem dürft ihr VM 02 Fliegen nun auch außerhalb eines Kampfes einsetzen.

WIBKE Habt ihr diesen Kampf überstanden, winken Federorden und TM 40 Aero-Ass.

PYROBERG Dort begegnet ihr Team Aqua, die einen gemeinen Diebstahl begehen.

AQUAVERSTECK Um hierhin zu gelangen, solltet ihr östlich von Seegrasulb suchen.

43. Route 121
Auf dieser Route trefft ihr Team Aqua, die auf dem Weg zum Pyroberg sind.

44. Seegrasulb City
Kämpft zum fünften und letzten Mal mit eurem Rivalen, um Zugang zum Kaufhaus zu bekommen. Schnappt euch die Pokériegel Box in der Wettbewerbshalle und schon geht es weiter.

45. Pyroberg
Ihr beobachtet Team Aqua, wie sie die blaue und rote Kugel stehlen. Einige Wächter dieser Kugel bitten euch, sie wieder zu beschaffen und geben euch dafür das Magmaemblem.

46. Magma Versteck
Ihr gelangt zum Versteck von Team Magma in der Nähe von Bad Lavastadt. Kämpft gegen den Anführer Marc und beobachtet Groudon, wie es davonfliegt.

47. Graphitport City
Unterhaltet euch in Graphitport City mit Kapitän Brigg. In diesem Moment stiehlt Team Aqua das Uboot.

48. Aqua Versteck
Östlich von Seegrasulb City befindet sich das Versteck von Team Aqua. Besiegt den Vorsitzenden und seht, wie das U-Boot entkommt.

49. Moosbach City
Geht nach Moosbach City. Dort erhaltet ihr von einem Angler die Superangel. Trefft anschließend Troy im Raumfahrtzentrum Lest die Nachricht, dass Team Magma entsendet wurde. Auf geht es zur Pokémon-Arena, wo Ben und Svenja auf euch warten. Nach dem Sieg gibt es den Mentalorden und TM 04 Gedankengut. Zusammen mit Troy solltet ihr dann gegen die Vorsitzenden von Team Magma kämpfen. Nach dem Kampf erhaltet ihr VM 08 Taucher, die jetzt jederzeit eingesetzt werden kann.

50. Route 128
Auf der Route 128 müsst ihr in der Tiefseehöhle das U-Boot finden.

51. Tiefseehöhle
In der Höhle müsst ihr Kyroge finden und den Team-Aqua-Boss Adrian bekämpfen.

52. Xeneroville
Nordwestlich der Höhle befindet sich Xeneroville. Beobachtet Groudon und Kyogre und betretet danach mit Troy die Urzeithöhle.

53. Urzeithöhle
Redet in der Urzeithöhle mit Wassili und verratet ihm den Aufenthaltsort von Rayquaza – den Himmelsturm.

54. Himmelsturm
Macht euch auf den Weg dorthin. Wenn ihr Rayquaza findet, fliegt es weg.

55. Xeneroville
In Xeneroville mischt sich Rayquaza in den Kampf zwischen Groudon und Kyogre. Ihr trefft Wassili und erhaltet von ihm VM 07 Kaskade. In der Arena wartet Juan. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Schauerorden und TM 03 Aquawelle. VM 07 Kaskade kann nun auch außerhalb von Kämpfen eingesetzt werden.

56. Pyroberg
Beobachtet nun, wie die Team-Magma- und Team-Aqua-Bosse die Kugeln in den Schrein zurückbringen.

57. Siegesstraße
Auf der Siegesstraße kämpft ihr erneut gegen Heiko und besiegt ihn.

58. Pokémon-Liga
Jetzt müsst ihr NUR noch die Top 4 und Champion Wassili besiegen, um selbst neuer Champ zu werden. Um euch die Kämpfe zu erleichtern, hier einige Strategien.

Top 4 Ulrich

Pokémon	Level	Typ
Magnayen	LV46	Unlicht
Tengulist	LV48	Gras/Unlicht
Noktuska	LV46	Gras/Unlicht
Krebutack	LV 48	Wasser/Unlicht
Absol	LV49	Unlicht

Empfohlene Pokémontypen: Käfer (gegen Gras/Unlicht), Kampf (gegen Unlicht)
Empfohlene Attackentypen: Kampf, Käfer

Top 4 Antonia

Pokémon	Level	Typ
Zwirrklopp	LV48	Geist
Banette	LV49	Geist
Zobiris	LV50	Unlicht/Geist
Banette	LV49	Geist
Zwirrklopp	LV51	Geist

GIGANTEN **Beobachtet die beiden legendären Pokémon und betretet danach die Höhle.**

Empfohlene Pokémontypen: Unlicht, Stahl
Empfohlene Attackentypen: Geist, Unlicht

Top 4 Frosina

Pokémon	Level	Typ
Firnontor	LV50	Eis
Seejong	LV50	Eis/Wasser
Seejong	LV52	Eis/Wasser
Firnontor	LV52	Eis
Walraisa	LV53	Eis/Wasser

Empfohlene Pokémontypen: Kampf, Elektro
Empfohlene Attackentypen: Kampf, Elektro

Top 4 Dragan

Pokémon	Level	Typ
Draschel	LV52	Drache
Altaria	LV54	Drache/Flug
Seedraking	LV53	Wasser/Drache
Libelldra	LV53	Boden/Drache
Brutalanda	LV55	Drache/Flug

Empfohlene Pokémontypen: Eis (nur Drachen-Attacken!), Drache (nur Eis-Attacken!)
Empfohlene Attackentypen: Eis, Drache

Champion Wassili

Pokémon	Level	Typ
Wailord	LV57	Wasser
Kappalores	LV56	Wasser/Gras
Garados	LV56	Wasser/Flug
Tentoxa	LV55	Wasser/Gift
Welsar	LV56	Wasser/Boden
Milotic	LV58	Wasser

Empfohlene Pokémontypen: Elektro, Gras, Gift und Flug (gegen Kappalores)
Empfohlene Attackentypen: Elektro, Gras (gegen Welsar)

URZEITHÖHLE **Hier trefft ihr auf Wassili und verratet ihm den Aufenthaltsort von Rayquaza.**

ALTE FEHDE **Auf der Siegesstraße trefft ihr erneut auf Heiko und kämpft gegen ihn.**

DAS GROSSE FINALE **Im allerletzten Kampf tretet ihr gegen den Champion Wassili an.**

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Nintendo Revolution	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Game Boy Micro	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: _____ _____
GBA/GBA SP: _____ _____
Nintendo DS: _____ _____

5. Wie gefallen dir die zusätzlichen Orte bei *Pokémon Smaragd*?

Einfach super. ❑
Es geht so. Ist doch etwas wenig Neues. ❑
Rechtfertigt nicht den Kauf. ❑

6. Bietet dir *Pokémon Smaragd* genug neue Elemente?

Ja, auf jeden Fall. ❑
Es geht so. ❑
Nein, überhaupt nicht. ❑

7. Hast du dir *Pokémon Smaragd* gekauft?

Na klar. ❑
Ich habe es mir erst stark überlegen müssen. ❑
Nein und ich werde es auch nicht kaufen. ❑

8. Ist *Pokémon Smaragd* dein erstes *Pokémon*-Spiel?

Ja und ich bin total begeistert. ❑
Nein, ich bin schon lange ein Fan der Serie. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 12/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Vorschau *P. J.s King Kong*	____	❑	❑	❑
Vorschau *PoP: T. Two Thrones*	____	❑	❑	❑
Vorschau *Resident Evil DS*	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test *Mario Smash Football*	____	❑	❑	❑
Test *007: Liebesgrüße aus. M.*	____	❑	❑	❑
Test *Ultimate Spider-Man*	____	❑	❑	❑
Test *Tony Hawk's American W.*	____	❑	❑	❑
Test *Fire Emblem: Path of R.*	____	❑	❑	❑
Test *Pokémon XD: Gale o. D.*	____	❑	❑	❑
Test *Mario Kart DS*	____	❑	❑	❑
Test *Kirby Power-Malpinsel*	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback *Nintendogs*	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Lösung *Pokémon Smaragd*	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 12 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Oliver Beck, Alexander Funke, Sascha Schmitz
Redaktionsassistenz: Yves Nawroth
Chefreporter Computec Media AG:
Christoph Holowaty
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, René Weinberg
Titelgestaltung:
Florian Hannich
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Margit Koch-Weiß, Cornelia Lutz
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Verantwortlich im Sinne des Presserechts: Oliver von Quadt
Anzeigenberatung:
Anzeigenleitung
Oliver von Quadt
Telefon: +49-911-2872-393
oliver.vonquadt@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
ina.willax@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel
Telefon: +49-911-2872-254
silke.pietschel@computec.de
Lars Werkmeister
Telefon: +49-911-2872-255
lars.werkmeister@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
CMS Media Services GmbH
Disposition, Anschrift siehe oben.

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

VERLAG

Vorstand
Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 37,20 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,20)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 42,-
Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen
ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2005 26.822 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111

E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	09001/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	21, 23 ,47, 49, 99, 100
Best Player's Cup	67
Computec Media AG	75, 81, 89, 94
Electronic Arts	61, 65
Jamba	41
Jöllenbeck	43
Nintendo	31, 45, 55
Ubisoft	2

NACHSPIEL

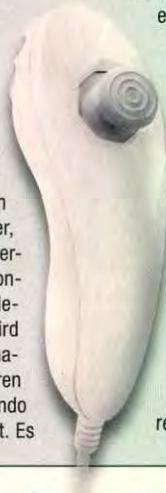
SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Revolution-Zukunft

Mau oder Reißer?

DIE KOLUMNE

„Wenn ihr denkt, dass schon der Third-Party-Support für den GameCube dürftig war, dann stellt euch lieber auf so richtig magere Revolution-Jahre ein." Rums! Mit diesem Satz äußerte unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt in der letzten N-ZONE seine Bedenken über den aus der PlayStation-3- und Xbox-360-Reihe tanzenden Revolution-Controller. Ich bin immer noch nicht davon überzeugt, dass Heinrich Recht hat. Es ist ein mutiger, weil ungewöhnlicher Ansatz von Nintendo, Bewegungen standardmäßig in Videospiele zu integrieren, meiner Meinung nach aber auch ein sehr erfolgversprechender. Man stelle sich nur mal ein *The Legend of Zelda: Twilight Princess* vor, wo man „Schwertstreiche" mit dem Controller vollführt, um gegen Ganon zu bestehen. Zeitlich könnte die Verschiebung des *Zelda*-Titels ins Jahr 2006 sogar sinnvoll sein, denn warum sollte man nicht eine GameCube-Fassung und eine Revolution-Version entwickeln, die man relativ zeitgleich veröffentlicht? Meiner Meinung nach funktionieren auch die meisten Ego-Shooter, Rennspiele und Adventures hervorragend mit dem Revolution-Controller. Und für die komplexeren Drittheresteller-Titel wird es ja immer noch einen alternativen, wesentlich traditionelleren Controller geben, den Nintendo bislang noch nicht enthüllt hat. Es wird meiner Ansicht nach darauf ankommen, einen gelungenen Mix aus Partyspielen á la *EyeToy*, bewährten Spielkonzepten wie Ego-Shooter und Action-Adventures sowie starken Franchises wie *Mario* oder *Zelda* zu finden. Dann wird der Revolution auch erfolgreich sein und für klingelnde Kassen Sorgen. Und die Aussicht auf finanziellen Gewinn ist schließlich der beste Ansporn für Entwickler, neue Spiele für den Revolution auf den Markt zu bringen. Unabhängig davon möchte ich noch eine Sache anmerken. Ich persönlich finde es eine geniale Idee, dass Nintendo mit dem DS-Wi-Fi-Service in den USA in über 6.000 McDonald's-Restaurants vertreten ist. So entwickelt Nintendo auf einmal eine starke Präsenz in einer wichtigen Zielgruppe und arbeitet an seinem Image. Für Nintendo wäre es gut, hierzulande auch so einen weit verbreiteten Partner zu finden. Und wenn der DS-Online-Service bei den Spielern gut ankommt, dann könnte der Service in Zukunft auch für den Revolution eine wichtige Bedeutung bekommen. Wenn ihr eine Meinung zu dem Thema habt, dann schreibt an redaktion@n-zone.de.



Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Tobias und Samuel aus Geyer

Matthias Misior aus Rastatt

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Banjo-Tooie, einer der letzten großen Hits für das Nintendo 64, wurde in der N-ZONE 01/2001 von Neuzugang Jean-Reiner Jung einem Import-Test unterzogen und räumte sensationelle 89 Prozent ab. Neben einer Vorschau zu *Sin* and *Punishment*, das es bekanntermaßen nicht mehr nach Europa schaffte, wurde der spätere GameCube-Thriller *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* noch in der N64-Version vorgestellt. Auch das Gewinnspiel zum Jahresabschluss, 18 neue Aufkleber zum Dauerbrenner *Pokémon* und der zweite Teil der Komplettlösung zu *Zelda: Majora's Mask* fanden hervorragenden Anklang bei den Lesern.

VORSCHAU

N-ZONE 01/06 AB 07.12.2005 AM KIOSK!

Gun

Die Macher von *Tony Hawk* haben wieder zugeschlagen! Wir verraten euch im ausführlichen Test, was Neversofts GameCube-Action-Kracher im Wilden Westen taugt.

Battalion Wars

Advance Wars: Under Fire, so kündigte Nintendo das Kriegsspektakel für den GameCube auf der E3 2004 an. Mittlerweile heißt der Titel *Battalion Wars*. Im Test in der nächsten N-ZONE verraten wir euch, ob der Titel mit seinem ehemaligen Namenspaten vom Game Boy Advance mithalten kann.

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Andreas Fey

Andreas Fey ist 32 Jahre alt und Assistant Manager at NOE PLTS bei Nintendo of Europe.

Was spielen Sie im Augenblick?
Da ich bei Nintendo in der Entwicklung arbeite, darf ich natürlich nicht alles verraten, aber ich kann euch versichern, dass wir einige Kracher vorbereiten. Trotzdem ist es kein großes Geheimnis, wenn ich zugebe, dass ich momentan am liebsten *Mario Kart DS* und *Mario Smash Football* spiele.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Dass man zu mehreren einen Riesenspaß hat!

Welche Nintendo-Spiele sind Ihre All-Time-Favourites und warum?
Ein indizierter Bond-Shooter vom N64 – da können sich viele Shooter eine Scheibe abschneiden. *Mario Kart* auf dem GameCube – weil ich mir damit einen Traum erfüllt habe. Ich war bei der Entwicklung beteiligt und mein Name steht in den Credits.

Was gefällt Ihnen am Nintendo DS am meisten?
Der innovative Touchscreen und die vielen neuen Möglichkeiten – ihr werdet schon sehen ...

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Eigentlich wünsche ich mir nichts sehnlicher als ein neues *Mario Kart* auf Revolution ;-) Für den DS würde ich mir wünschen, dass Donkey Kong mal wieder ein wenig Rabatz macht.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ich kann mich noch daran erinnern, dass ich schon als kleiner Bub auf den *Track & Field*-Automaten draufgehauen habe. ;-) Mein erstes Videospiel war *Mario Kart* auf dem Super Nintendo ...

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Generell bevorzuge ich Multiplayer-Spiele, bei denen man mit seinen Freunden viel Spaß haben kann. Das ist nicht nur bei Sportspielen der Fall, auch bei *Mario Party* oder bei einem Multiplayer-Battle in *Metroid Prime* kommt Freude auf ...

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Da ich ein bisschen hinter die Kulissen schauen kann, kann ich euch versprechen, dass sich Nintendo weiterhin neue Sachen einfallen lässt – denn am Ende zählt der Spaß, den man beim Spielen hat, und das ist es, was für Nintendo wichtig ist.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **TEST: CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE**
- **TEST: NEED FOR SPEED: MOST WANTED**
- **TEST: PETER JACKSON'S KING KONG**
- **TEST: PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES**
- **TEST: SHADOW THE HEDGEHOG**
- **TEST: TRUE CRIME: NEW YORK CITY**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.